ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

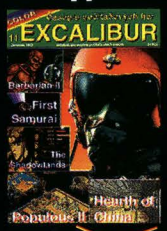
EXCALIBUR

16.3.95
Kč 24,-
42
Sk 32.40,-
DM 2,-

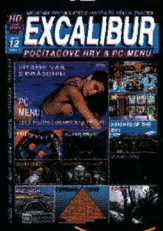
PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY - JEN DO 31. BŘEZNA 1995: **SLEVA AŽ 69%!**

SPECIÁLNÍ NABÍDKA

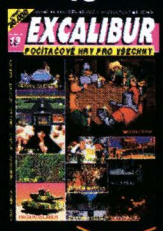
NYNÍ MÁTE MOŽNOST ZÍSKAT STARŠÍ ČÍSLA EXCALIBURU ZA PODSTATNĚ NIŽŠÍ CENY. TENTO NEJČTENĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER MNOZÍ Z VÁS ODEBÍRAJÍ NEBO KUPUJÍ, AVŠAK VAŠE SBÍRKA NENÍ KOMPLETNÍ. PROTO VÁM NABÍZÍME TUTO MIMOŘÁDNOU PŘÍLEŽITOST: **1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 12 KČ.** NAPŘ. ZA 10 STARŠÍCH ČÍSEL ZAPLATÍTE JEN 120 KČ.

11


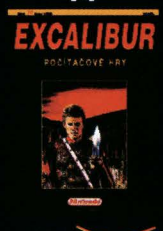
cena ~~24 Kč~~

12


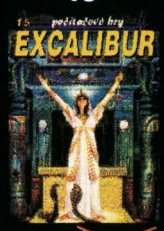
cena ~~24 Kč~~

13


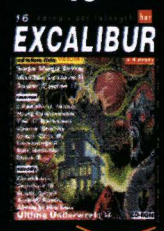
cena ~~24 Kč~~

14


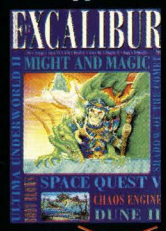
cena ~~29 Kč~~

15


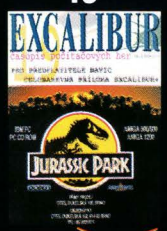
cena ~~29 Kč~~

16


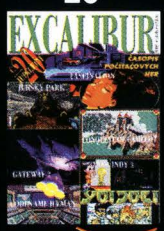
cena ~~29 Kč~~

17


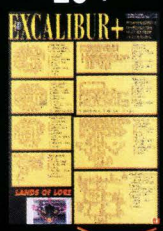
cena ~~29 Kč~~

19


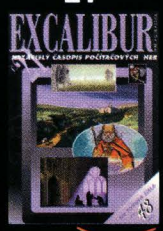
cena ~~29 Kč~~

20


cena ~~29 Kč~~

20 +


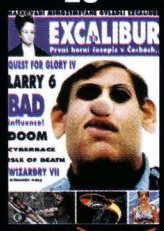
cena ~~5 Kč~~

21


cena ~~29 Kč~~

22

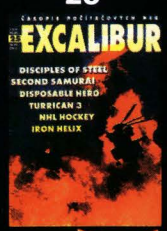
cena ~~39 Kč~~

23


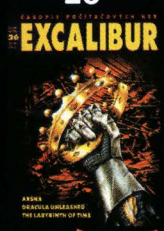
cena ~~39 Kč~~

24

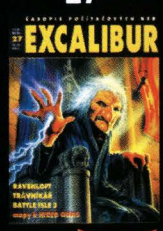
cena ~~24 Kč~~

25


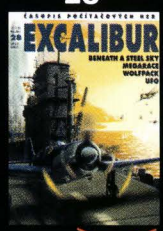
cena ~~24 Kč~~

26


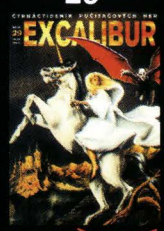
cena ~~24 Kč~~

27


cena ~~24 Kč~~

28


cena ~~24 Kč~~

29


cena ~~24 Kč~~

30

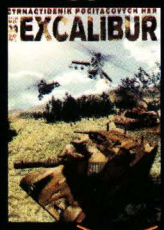
cena ~~24 Kč~~

31

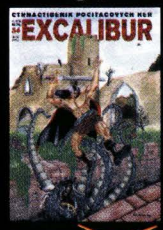
cena ~~24 Kč~~

32

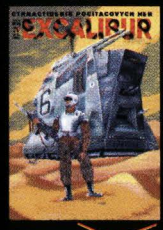
cena ~~24 Kč~~

33


cena ~~24 Kč~~

34


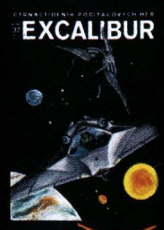
cena ~~24 Kč~~

35


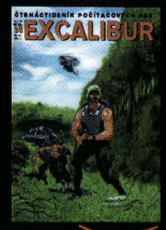
cena ~~24 Kč~~

36

cena ~~24 Kč~~

37


cena ~~24 Kč~~

38


cena ~~24 Kč~~

NA SLOŽENKU TYPU C (K SEHNÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" SROZUMITELNĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBLIŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD **9.** DO **16. HOD.**

dopisy

Rubriku zpracoval Martin Ludvík

Díky za spoustu dopisů a za obrázky váženému Lordu Grave. Jedno vylepšení: pochvalné ódy na Excalibur automaticky vynecháváme, neboť chceme, aby byl ještě lepší. Další vylepšení: abychom stihli uveřejnit co nejvíce dopisů a aby nebyla rubrika dopisů směs vzájemně nesouvisejících výměn informací, budeme většinou uveřejňovat jen části dopisů.

Budou změny?

Vážená redakce, v Ex. číslo 40 jsem se od -ml- dočetl, že má mít Ex. 52 stran. Zajisté se tam nějaké stránky pro 8bity najdou. Hlavně ať to není jenom C-64, ale i Sinclair a Didaktik. Zařiďte si úvodník, ať se vždy dozvíme, co na nás chystáte. A dejte tam demodiskety, já si rád připlatím... **M.V.**

Nějaké změny budou, ale narozdíl od minulých změn to bude připravené. Jisté je, že nová generace je připravována profesionály a je promýšlena do neuvěřitelných detailů. Změny budou zavedeny najednou a jejich čas se blíží. Nechci tady nic prozrazovat, snad jen to, že Excalibur bude stát stejně jako nyní, tj. 24 Kč prodej, 18 Kč předplatitelé. **-ml-**

Šaškárna

Tak jsem to vzal vážně. Subliminální znamená, že zvuk je produkován tak, že není normálně vnímatelný. Podprahová úroveň. Není vnímatelný vědomím, ale vnímá jej podvědomí. Tím, že se obchází vědomí, které normálně přístup k podvědomí blokuje, je možno velice dobře podvědomí programovat. Mám tu např. subliminální kazetu jménem „Zvýšení sebevědomí". Mimochodem to je dobrý nápad. Hraješ Dooma a do podvědomí ti z karty leze „pomáhej slabším, slušně poděkuj" atd. Ovšem Doom asi mluví anglicky. **P. Klimovič,** Orlová-Lutyně, 2:421/59 (FIDO)

Subliminální - psych. podprahový (vědomí) - doslovný výpis ze Slovníku cizích slov SPN 1966. **J. Kresta,** Nový Jičín.

Příšera, pizza a Vochozka

❶ Je opravdu Shadow taková příšera, jak se o něm šeptá? ❷ Máte rádi pizzu? ❸ Je Vochozka ženatej? H.E.X.

❶ Ani ne. ❷ Jen pokud je dobrá. ❸ Vyjádření tiskového mluvčího firmy Vochozka Trading Inc.: „Vochozka? To jsem nevěděl." **-ml-**

Jak se čtou?

Pozdravuju Muddoka, Lewise a Genagena. ❶ Jak se to vůbec čte? ❷ Mohli byste dát do tisku starší čísla? (Myslím 0 - 10) ❸ Co kdybyste obětovali v nejbližším čísle pár stránek a dali tam přehled recenzovaných her E11 až E39? Ani by tam nemusel být krátký popis. Stačil by typ hry, číslo Ex a stránka. ❹ Víte o tom, že si kámoš dává do vaší speciální modré fólie svačinu? **K. Smutný**

Díky tobě i dalším čtenářům za spoustu zlepšováků, některé z nich (ty horší) použijeme. ❶ Muddok - správná výslovnost - 1. pád: „Můóóóók", voláme: „Můů(d)óóóg", Lewis se čte prostě „Lujzss" a Genagen přísně

vyžaduje... ...vyžaduje výslovnost Ge-nágen. ❷ Ano ❸ Chystáme to (ale nikomu to neříkejte). ❹ Fólie bude zatím pořád modrá. (A svačina taky, pokud ovšem není zelená.) **-ml-**

Atari XE\XL

Vlastním Atari 800 XL, 64 KB s kazeťákem. Jak to vypadá se slíbenými novými členy redakce, píšícími „more for Atari?" **Frank**

Takovýchto dotazů je více, je vidět, že Atari ještě nevymřelo. Nějaké nabídky máme. Protože Excalibur je multiplatformní časopis, je dost možné, že Atari XE/XL se objeví společně s C-64 v další generaci Excaliburu, kde bude více místa a tak majitelé „silnějších" počítačů na vás nebudou tolik nadávat. V každém případě však nemáme v úmyslu uveřejňovat pouze „vykopávky", ale hodláme se věnovat především novinkám. **-ml-**

Zaslat návod?

Nejsem pravidelným čtenářem. Proto vás prosím, jestli byste mi neposlali návody na: Legend of Kyrandia, Legend of Kyrandia 2. **P. Sviták,** Mladá Boleslav.

Takovéto žádosti k nám občas chodí. Ještě než začal vycházet Excalibur, bylo jich daleko víc. Tak jsme se s Lukášem Ladrou rozhodli, že našim čtenářům pomůžeme a tak se zrodil Excalibur. Excalibur je tu pro své čtenáře, ale nemůžeme jim zatím poskytovat specializované služby, jako je např. zasílání okopírovaných starších čísel. Připravujeme však celkový souhrn všech vyšlých recenzí a návodů, takže potom můžete jednoduše zjistit, v jakém čísle byly vámi požadované recenze nebo návody otisknuty. Pokud budeme mít starší čísla na skladě, rádi vám je zašleme (viz str. 35). **-ml-**

Amiga?

Ještě nedávno jsem vlastnil A600, nyní si chci pořídit A1200. Zajímalo by mě, jak je to s její cenou v Německu. **Havl**

V Německu Amigu v obchodě nekoupíte, je beznadějně vyprodána. Dá se koupit na inzerát podobně jako u nás, ovšem za podstatně vyšší cenu, než tomu bylo v polovině minulého roku. Radím počkat, je dost možné, že se budou amigy vyrábět nadále a pak jejich cena postupně klesne. Pokud se vyrábět nebudou, cena taky klesne. **-ml-**

Přezdívky

Chtěl bych něco vyřídit všem čtenářům Ex. Když píšete do rubriky dopisy čtenářů, proč si dáváte přezdívky? Já jsem jednou Pavel a né Head Hanter. Tak někdy příště váš oddaný čtenář **Pavel Heczto!** (Už zase? Heczto? Sorry, ale nešlo to přečíst. **-ml-**)

Přišel pozdě

Ahoj v Excaliburu, Excalibur mi přišel dnes, což je 22.2.1995. Nevím, proč nedodržujete slovo. **J. Drahoňovský,** Karlovice u Turnova

Opravdu ho dodržujeme. Předplatitelům odesíláme časopisy 100 hodin (někdy i víc) před distribucí. V tomto případě se zpozdila tiskárna, a tak jsi dostal Excalibur později, než byl původní termín distribuce. Někdy to také může způsobit pošta, ale většina předplatitelů je spokojena. Také se již

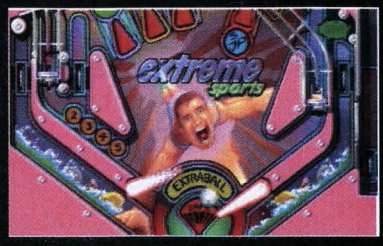
8.4. 1995, sobota (2.)

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
KALEIDOSKOP 4

RECENZE



ANOTHER WORLD 24
COMPLEX 25
CYBERIA 14
DELUXE GALAGA 3.22 12
DRAGON - BRUCE LEE STORY 23
EČSTATICA 8
IKETA 24
IRON SOLDIER 22
KASUMI NINJA 22
KING MAKER 10
MR. NUTZ 26
PINBALL ILLUSIONS 6
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 21
SHAG FU 13
STARBALL 16
VIRTUOSO 11
WALKERZ 25
WOLF 15

KONVERZE

DELIVERANCE 29
ISHAR III 28
ROBINSON'S REQUIEM 28

NÁVODY

BENEATH A STEEL SKY 34
CHEATY 31
MORTAL KOMBAT II 30
THE SETTLERS 32

INZERCE

AMIGA SHOP 27
ATLANTIDA 27
GAMES WORLD 27
JRC 27, 36
PROCA 17
VOCHOZKA TRADING 27
ŘÁDKOVÁ INZERCE 20

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 1. DUBNA

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Martin Ludvík (-ml-).
AUTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: BIT, tel.: 07/496400

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2
AMIGA SHOP, Norská 19, Praha 10
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
GAMES WORLD, Vodičkova 41, Praha 1
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avízo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

několikrát stalo, že se začal Excalibur prodávat dříve, než byl oficiální distribuční den. Je to tím, že část nákladu byla rozkradena v tiskárně. Vida, jaký je o Excalibur zájem! **-ml-**

Traktorista v JZD

...Kamarádi mi řekli, že JKL dříve pracoval jako traktorista v JZD, jestli je to pravda, šel bych tam pracovat taky... **Neznámý čtenář**

Bohužel tě musím zklamat, JKL dříve studoval na SPŠ sdělovací techniky. Jestli chceš, tak to tam zkus. Nyní se JKL věnuje programování a občas snad také napíše nějakou tu recenzi do Excaliburu. **-ml-**

Chci koupit hru

Prosím vás o zaslání adresy na firmu Microprose. V Ex40 jste uvedli hru Transport Tycoon. Chtěl bych si tu hru objednat. Předem děkuji. **R. Vinklárek**, Býškovice.

Milý Radime, hru si můžeš objednat nebo rovnou koupit například u firem, které inzerují v Excaliburu. Spojení na ně najdeš v jejich inzerátech. **-ml-**

Transport Tycoon

Posílám vám vyluštění ke hře Transport Tycoon. Ze začátku postavte tunel za 8 500 000 DM. Místo, aby se vám peníze odečetly, tak se vám přičtou. **T. Pexa**, Plzeň

7 dní a 7 nocí

Mám jeden problém s hrou 7 dní a 7 nocí. Díky za návod, ale k čemu mi je? I když mačkám zuřivě i v klidku tlačítka na myši, pořád ne a né tu ženskou (uspokojit...). Jestli se budeš, Lewisi, obtěžovat to uveřejnit, byl bych ti vděčnej. PS: Mám strach, že mě uveřejníte. **G.P.**, Žatec.

Podle Vochozky máš mačkat tlačítko na myši. Hlavně si dej pozor, abys nemačkal obě tlačítka najednou. Snad jsem to nepopletl. Kdyby to pořád nešlo, tak zkus tu poradnu v Bravu. **-ml-**

Ishar II

Právě pařím perfektní dungeon ISHAR II a mám v něm tyto problémy: ❶ Kde seženu Dandelion Purée a Dried Mistletoe? ❷ Na ostrově JON'S ISLAND asi 6 kroků od nejvyššího místa na ostrově se mi něčím nakazilo číslo 3 a 5 tak, že když začnu bojovat s číslem 5, pětka začne bušit do čísla 1 a když začnu bojovat s trojkou, trojka mlátí do pětky. Jakým kouzlem tu nemoc zničím? ❸ Na ostrově JON'S ISLAND jsem sebral kouzelný meč LIVING SWORD, ale jakmile jsem ho dal jakémukoliv členu své skupiny, aby s ním bojoval, začnu mlátit sám sebe. HELP! **Maverick**

Nazdárek Mavericku! Ishar II rozhodně není lehká hra a proto se rád pokusím odpovědět na tvé otázky. ❶ Dandelion Purée najdeš přibližně uprostřed severo-východního cípu Irvanova ostrova. Hledej pozorně, protože tato rostlinka ani nelétá v povětří, ani neroste na stromech, nýbrž se povaluje na zemi. Dried Mistletoe se dá koupit v obchodě se smíšeným zbožím v jiho-západní části Zachova ostrova nedaleko přístavu. ❷ Ve hře se občas vyskytují magická místa, před kterými Tě včas může varovat jeden z Tvé družiny, máš-li klerika, druida nebo něco takového. Objeví-li se hláška, že někdo cítí zvláštní sílu, vykouzli globální (celkovou) psychickou ochranu (jiné řešení mi neporadili

ani mí známí - dungeonářští veteráni). Že se postavy mlátí mezi sebou může být i vykrystalizováním vztahů mezi nimi. V takovém případě nezbývá, než se s nimi rozloučit a poohlédnout se po hospodách po dalších společnících. Můžeš také zkusit kouzlo Inversion, ale úspěch není zaručen. ❸ Vykouzli psychickou ochranu pro toho, komu meč dáváš. Jiné řešení jsem bohužel nenalezl a neporadili mi ani výše zmínění veteráni. Doufán, že jsem Ti aspoň trochu pomohl ve Tvém trápení s Isharem II a zase někdy nashle. **Joe**

Protože jste nás žádali o zveřejnění výherců anketní soutěže, kterou pořádala firma Vochozka Trading na Excalibur Show, zde jsou: Kupóny na bezplatný odběr 3 her u Vochozka Trading obdrželi: Lukáš Rohlena, Praha 6; Pavel Švarc, Praha 4; Martin Kocourek, Zliv; Tomáš Wencel, Praha 9; Martin Draxler, Praha 2; Ivan Titel, Praha 4; Martin Čedík, Hořovice; Jan Killian, Praha 2; David Filipi, Praha 10; Vladimír Turkon, Varnsdorf 5.
Gratulujeme! ■

Street Fighter

Street Fighter je konečně tady! Cože? No jasně, že jsem se nezbláznil! Po všech hrách Street Fighter přichází totiž film a všechno nasvědčuje tomu, že nepůjde cestou propadáků typu Super Mario Bros (taky jste to přetrpěli? To byla sranda, co?). Při své premiéře poslední týden roku 1994 v USA debutoval v silné konkurenci hned na třetím místě! Hlavní roli hraje, jak už určitě víte, Jean-Claude VanDamme (po jeho boku se objeví Australanka Kylie Minogue), který si pro účel tohoto filmu musel nechat obarvit vlasy na blond přesně podle postavičky amerického vojáka, kterou hraje (ale ten šílený účes nekopíroval)! VanDamme je vojákem ozbrojených sil, které až nápadně připomínají Blue Forces United Nations. Jeho cílem je zastavit ďábelského diktátora (ve hře je to ta postavička v červené uniformě), kterého hraje nedávno zemřelý Raul Julia (např. Goméz v Addams Family 1 a 2). Julia prý odmítal kaskadéra a tak veškeré boje s VanDammem absolvoval sám! Raule, Raule!

Michael Crichton

Z knih Michaela Crichtona jako Jurassic Park, nebo Disclosure může čtenář velmi dobře vycítit autorův pozitivní vztah k cyber světu. Michael ale do počítačů nefušuje, ale pracuje s nimi na zcela profesionální úrovni. Je majitelem patentu na jednu počítačovou hru (že by Galactians 2?) a koncem roku 1994 obdržel ocenění za software, který jeho firma vyvinula začátkem osmdesátých let a který ulehčuje předprodukci filmu (Michael mimo jiné taky režíruje, takže má k tématu blízko).

Turingův test

V San Diegu, USA, se nedávno odehrála další zkouška Turingova testu. Ten je už pár desítek let starý a přesto jím ještě žádný program (zkouší se jím totiž softwarové produkty) neprošel na jedničku. Aby tedy alespoň někdo dostal nějaké ocenění, uděluje se cena za nejlepší zvládnutí úkolu. A jakého? Je to prosté (nebo není?). Musíte vytvořit program, který bude komunikovat s člověkem (pomocí psaného textu, podobně jako na BBS, nebo přes Internet) a ošálí ho natolik, že si dotyčný bude myslet, že se baví s druhým člověkem. Nemyslete

si, že pro komunikaci stačí zadávat věty typu PICK WEAPON, USE BUTTON a podobně. Program musí být schopen rozpoznat význam i těch nejkrkolomnějších souvětí, mnohdy i gramaticky chybných. V San Diegu se sešlo deset soudců z lidu (novináři a pod.), kteří v jedné místnosti zasedli k deseti počítačům (vždy po půl hodině se prostřídali). Na některé z computerů byly napojeny počítačové programy, na některé lidé. Soudci mohli na počítačích diskutovat témata jako Sex, Rolling Stones a soudnictví a měli rozhodnout, zda s nimi komunikuje člověk, nebo program. Jak se dalo očekávat, ani jeden program nepřesvědčil všechny soudce, že je člověkem, za to jeden člověk vyzněl pro všechny jako počítač.

VOD

Měl jsem tady pár dotazů ohledně té jedné rodiny, která je napojená na VOD (Video On Demand) společnosti Time Warner (viz minulý kaleidoskop). Tak aby bylo jasno, nedělal jsem si srandu! Je to zatím skutečně jen jedna jediná famílie a to rodina Willardových, kteří bydlí v Orlandu, na Floridě, USA.

Quantum Gate 2

Pokud vás nadchla CD šílenost „Quantum Gate" (No ne! Fakt se to někomu líbilo?), mohu vás potěšit zprávou, že Media Vision dokončuje pro Virgin druhý díl tohoto interaktivního filmu s tajemným názvem „Quantum Gate 2". Mě se ale daleko víc líbí název jejich dalšího titulu - „Hodj & Podj", zní tak tajemně! Oba dva se mají na trhu objevit v průběhu roku 1995.

Rozdíl

Tak mě napadá, víte jaký je rozdíl mezi filmem a interaktivním CD-ROM filmem? Žádný, oba vydrží na dvě hodiny! Ha, ha, he, he, huh, krk. Já vím, bylo to trapný. Jde se dál.

32X

32X je nové periferní zařízení, které se nechá připojit k vašemu Genesis. Sega k němu dokonce dodává balík (relativně) levných her. Mezi hlavní atrakce na 32X bude jistě patřit Doom a Mortal Kombat 2.

Peníze a CD-ROM

Vzpomínáte si na veškeré ty příšernosti CD-ROM only, které jsme museli v roce 1994 přetrpět? Poslední údaje potvrzují, že náklady na CD ROM hry začínají na 300.000 dolarů (asi 8.679.000 Kč), ale vyšplhat se mohou hravě na jedna a půl milionu dolarů (to je skoro 43 a půl milionu korun)! Taky vás napadá, kam asi ty peníze přijdou?

Pentia: chyba

Taky jste to už slyšeli? Pentia v sobě mají chybu, chybičku. Je to podobná situace, jako ta s prvními SAMi (před lety explodující vylepšená verze ZX Spectra, která zhasla stejně rychle, jako se rozzářila). SAM se expedoval s chybnou ROMkou a teprve po zásahu expertů (víte, že iniciály jednoho experta jsou FF a že je to náhodou Čech?) došlo k opravení chyby. Výrobce pak zadarmo expedoval novou ROMku všem, kdo si počítač koupili. To samé by teoreticky měli dělat i dealeři, kteří prodávají PC s Pentiem, ale ouha. Podle mých informací (za které nemohu v tomto případě zcela ručit) tak postupuje třeba IBM, ale Escom vás přinutí předložit potvrzení (asi papír podepsaný rodiči, nebo stranickým tajemníkem), že vaše PC používáte k odborné činnosti. Při běžném používání se údajně nemá nic zlého přihodit. Inkriminovaná chyba se totiž má projevit až na (přibližně) pátém desetinném místě a to pouze při dělení určité řady čísel určitou řadou čísel. To je ale sranda, co?

3DO v potížích?

3DO se ještě stále nevyhrabalo ze svých finančních potíží a to se asi jen tak nezmění. Majitel firmy se vyjádřil, že vánoce 1994 byly pro firmu nejkritičtější. „Buď a nebo." Možná chtěl ale jenom povzbudit lidi k nákupu a podpoře jeho mašinky, protože nových titulů je stále dostatek. Ze sportovních her tu jsou nebo brzy budou NHL, John Madden Football a v současnosti opěvovaný FIFA Soccer, všechny od Electronic Arts. Další firmy přišly s bojovými hrami jako Samurai Shodown, dost podivnými Rise of the Robots a se skvělým Super Street Fighter 2 Turbo (Panasonic)!

KaT

CD-ROM - vítězné tažení

Poslyšte, co se děje v Americe a co se bude za pár let dít u nás. Čtvrtina z 30 mil. vlastníků PC v Americe nyní počítá, že si CD-ROM koupí. CD-ROM tak začíná tušit velkými zisky. Trh s počítačovými hrami přináší dnes větší příjmy než celý Hollywoodský film! A každý rok stoupá o 30%, zatímco prodej lístků stagnuje nebo klesá. Nejrychleji rostoucí část herního průmyslu je právě CD-ROM. V roce 1993 byly prodány CD disky za 1,5 miliardy dolarů. Dnes počítačová hra díky CD-romce vypadá jeko plnohodnotné video s populárními herci a s vlastním soundtrackem. Activision začal oslovovat Hoolywoodské scénáristy, herce a zvukaře, aby mu pomohly vytvořit tento typ her. Acces Software vydal historicky první hru na třech CD discích. Steven Spielberg a George Lucas se rozhodli produkovat vesmírné drama „The Dig", které bude uvedeno letos na trh stejně jako film. Dále pan Spielberg pracuje na sérii her pro Knowledge Adventure. Závěrem: Jedna hre na CD-ROM přijde na 2 mil. dolarů. To je částka, za kterou se točí filmy s menším rozpočtem. To naznačuje, co se s CD-ROM stává.

CAM

660 megabajtová céděčka minulostí?!

Na každý stříbrný kotouč 1 GB navíc se rozhodla přidat firma EWB & associates. Její unikátní technologie nazvané capaCD využívá ukládání dat do speciální přídavné vrstvy disku spolu s novým způsobem komprese nazvaným Multipress. Podle výkonného ředitele firmy Eda Brakuse má kapacita každého CD stoupnout jeden a půlkrát, to jest ze současných 660 MB na 1 650 MB! Přitom nemá dojít k žádnému zpomalení čtení, ani ke zvýšení poruchovosti. Co je na celé věci nejlepší, capaCD disky přečte každá normální CD mechanika, takže nebude potřeba investovat do nových zařízení. Otázkou zůstává, jak si s tímto gigabajtem poradí výrobci her a kolik bude výroba capaCD stát.

-red. ■

Pohled do zákulisí tvorby hry Phantasmagoria (Sierra-on-Line)

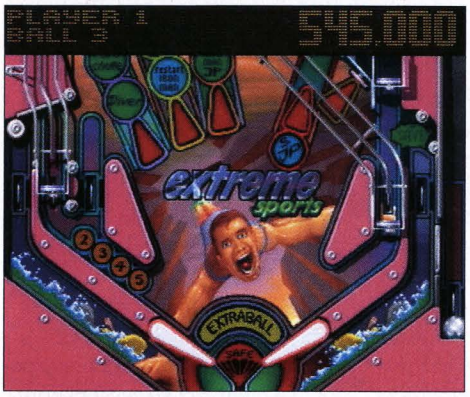
AMIGA 1200, CD32

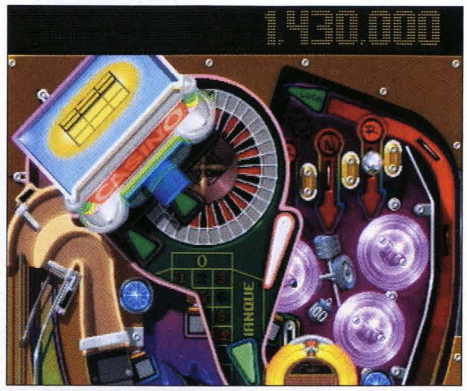
Pinball Illusions

Lidé od Digital Illusions překonali sami sebe.

Panebože, další pinball, a ještě k tomu od Digital Illusions! Od Digital Illusions? Od Digital Illusions (dále jen D.I.), od týmu, který stvořil skvělé Pinball Dreams a Pinball Fantasies? To si musím zahrát! Tak, disketko, šup do diskeťárny!

Zatímco se hra nahrává, povězme si něco o historii počítačových pinballů. První hry tohoto typu se objevily již na stařičkých osmibitech (i když třeba takové Atari 800 ve střední Evropě prožívá opravdový boom), namátkou jmenujme alespoň pěkný Advanced Pinball na ZX Spectru, několik skvělých pinballů se objevilo i na Atari 800. Bohužel herní pole C-64 nemám zmapováno, takže se můžeme přenést zlaté éry Amigy 500 a Atari ST, na něž se objevil 12ti flipperový program Pinball Magic. Pak se dlouho nedělo nic, až v posledních letech se se simulacemi tohoto druhu doslova roztrhl sáček. V roce 1992 vydali D.I. své Pinball Dreams, které obsahovaly čtyři stoly s perfektní grafikou, jemným scrollingem a skvělými zvuky, které pořádně zahýbaly herním světem a postaraly se o převrat v pinballové tvorbě. O rok později vydali tito Švédové další hru - Pinball Fantasies, ze které se rovněž stal hit. Od vydání Pinball Dreams se začaly tvořit různé share - a freewarové napodobeniny, ale jen velice málo z nich dosahovalo úrovně originálu. Do souboje s Digital Illusions se pustila firma Spidersoft, která vytvořila tři Epic Pinball-Packy, Pinball Dreams 2, a na březen tohoto roku připravuje Pinball Fantasies DeLuxe, kde budou kromě prvních čtyř stolů z klasických Pinball Fantasies ještě čtyři navíc, ale jak jsem si tak prohlížel jejich obrázky, moc mě nenadchly. Nyní přichází Pinball Illusions.





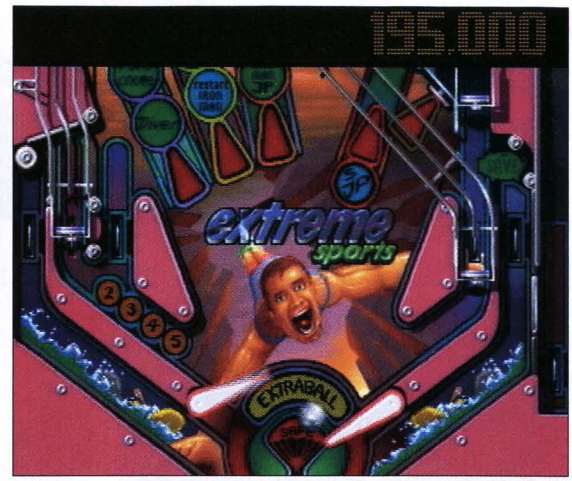
Oh... poněkud jsem se rozpovídal a hra už je nahraná. V intru zní skvělá triumfální muzika. AGA grafika je skutečně znát, obrázky jsou pěkně jemné a přímo hýří barvami. V menu si můžete vybrat jeden ze tří stolů a nechat si o nich vypsat základní informace. Každý stůl se odehrává v jiném prostředí, každý má svoji osobitou atmosféru a teď si je jeden po druhém probereme.

Law'n'Justice - Právo a spravedlnost

První pult se, jak jste asi z názvu vyčichali, točí kolem kriminality. Kromě klasického pinkání musíte splnit i několik úkolů: zadržet uprchlé vězně a znovu je zavřít do vězení, zatknout překupníka drog Johnnyho Cracka, uhasit všechny požáry, které zakládá žhář Sparky a jeho samotného šoupnout pod zámek, postřílet teroristy zadržující rukojmí, odstranit všechny časované nálože z radnice a další. To vše se samozřejmě děje jen na pinbalovém stole. Míček vždy musíte prohnat určeným počtem drážek, abyste získali pořádně tučný bonus za splnění úkolu. Do zvuků střelby, výbuchů a smrtelných výkřiků teroristů i samotného hráče hraje skvělá hudba jak vystřižená z nějakého kriminálního drama.

Babewatch - Hon na děvčata

Tady se přeneseme do let šedesátých, na Mi-



ami Beach, kde se denně zcela bez užitku povalují desítky krásných dívek a opodál mezi sebou závodí teenageři ve svých naleštěných bourácích. Můžete navštívit posilovnu, jít si zasurfovat, vyzkoušet své štěstí v kasinu či zajít si na skleničku do baru. Za všechny tyto činnosti neplatíte nefalšovanými americkými dolary, nýbrž za ně zcela proti očekávání získáváte mraky různých bonusů. Hlavním úkolem však je sbalit dívku vašich snů. Když se vám to povede, získáte bilion (!!!) bodů! To už za to snad stojí, ne? Skvělou atmosféru dokresluje muzika ve stylu Beach Boys.

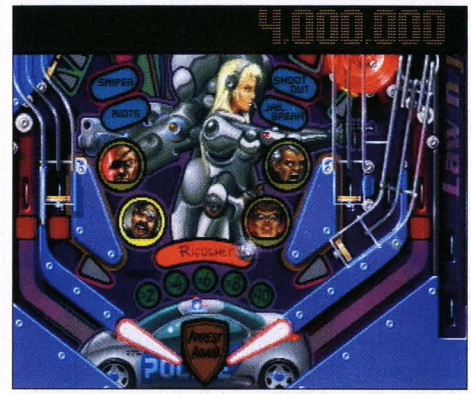
Extreme Sports - Neobvyklé sporty

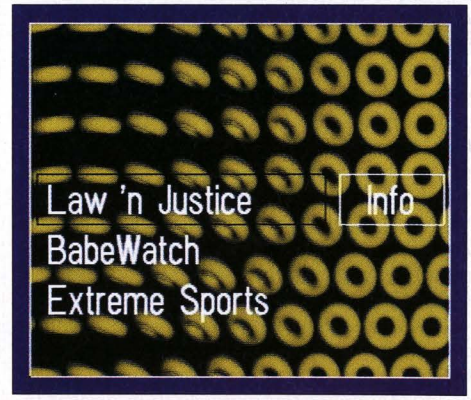
Tak se jmenuje poslední stůl této hry a z názvu je hned jasné, o co tu půjde. Budete lézt po horách, skákat z mostu na pružném laně, potápět se (schválně, jak hluboko se dokážete potopit bez přístroje a potom ještě vyplavat na hladinu a ještě k tomu živí?). Můžete si též na vlastní kůži vyzkoušet vzdušnou akrobacii při letu volným pádem a pocítit nezdravý stres z toho, že padák musíte otevřít až v nejmenší možné výšce nutné k přežití (taky by mě zajímalo, jaké to je...). A protože je zima, můžete si jít zalyžovat na muldách, zaskákat si z můstku či vyzkoušet rychlostní lyžování. Tvrdým chlapcům, kteří tohle všechno přežijí, hraje k tanci i poslechu řádně tvrdý soundtrack.

Oproti předchozím hrám od D.I. má tato několik vylepšení. Jedním z nich je mnoho různých úkolů, při jejichž plnění se ve skóre-pruhu přehrává určitá animace. U Law'n'Justice je to např. výjezd služebního vozu do akce, vtipné zastřelování uprchlých vězňů, v Babewatch zdviháte v posilovně činku a vyhráváte milionové částky v ruletě, z Extrémních Sportů uvidíte Bungee Jumping. V Illusions je k dispozici i tzv. multi-ball mód, kdy můžete hrát až se třemi míčky najednou (v některých úkolech je již tento mód obsažen). Dále je možnost hrát buď ve standardním rozlišení, nebo přepnout do Hi-Res, což se děje klávesou F10. Pak je stůl vidět téměř celý a máte o všem daleko lepší přehled. Tato funkce se automaticky zapíná při hře s více míčky, protože jinak byste těžko stačili sledovat jejich pohyb, ale vrátit se zpět do původního pohledu musíte sami (klávesou F9). Všechny pulty mají výbornou grafiku a skvělou hratelnost. Kulička létá stejně zběsile jako v opravdovém pinballu a konečně vypadá jako pravá ocelová koule. O doprovodné hudbě by se slušelo napsat další samostatný článek. Skvěle podbarvuje jednotlivá témata a je až neuvěřitelné, co dokáži kouzelníci od D.I. s pouhými třemi kanály! (Čtvrtý padl na zvukové efekty, které jsou také velmi zdařilé.) Zdá se, že nehrají jen jednotlivé samply, ale jako by k balení s disketami byla zdarma přidána ke každému pultu jedna hudební skupina. Hudba je jedním slovem fantastická. Ne nadarmo autoři píší, že tato hra je novým standardem mezi počítačovými pinbally.

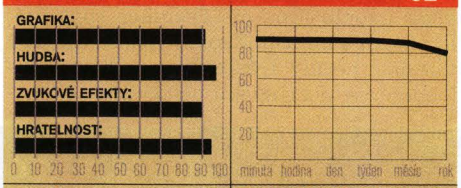
Nepochybuji o tom, že většinu z vás tahle hra chytne. Samozřejmě existují lidé, kteří pinball neradi a pustí si radši nějaký letecký simulátor či strategii, ale snad i oni po čase naleznou v této hře zalíbení. Mě Pinball Illusions chytly hned od začátku a pevně věřím, že tento tým sympatických Švédů pinballové pole hned tak nevyklidí.

Joe ■





PINBALL ILLUSIONS **92%**



+ grafika	
+ hudba	
+ zvuky	
+ atmosféra	
+ zábava	
+ instalace na harddisk	

P I N B A L L	
Pinball Illusions	92
Pinball Dreams	86
Pinball Fantasies	84
Starball	79
Epic Pinball	63

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. AGA Amiga, dop. 2 x FDD nebo harddisk. **Existuje na:** Amiga 1200-4000, CD-32. **Výrobce, rok:** Digital Illusions, 1994-95. **Zapůjčil:** Digital Illusions. **Testoval:** Joe.

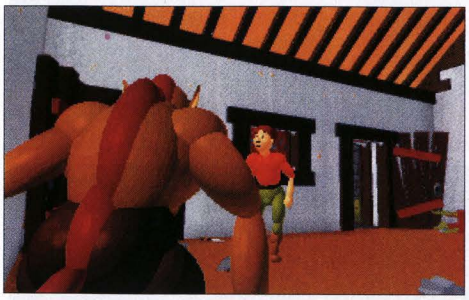
NÁZOR WOTAN:

Illusions je jednou z těch her, při které člověku hrozí naprosté vyčerpání a procitnutí kolem třetí hodiny ranní. Je to prostě nejlepší pinball na Amigu. Z tohoto pohledu se s hodnocením ztotožňuji.

PC CD-ROM

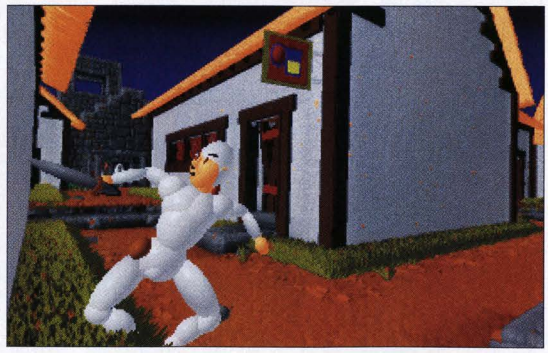
Ečstatica

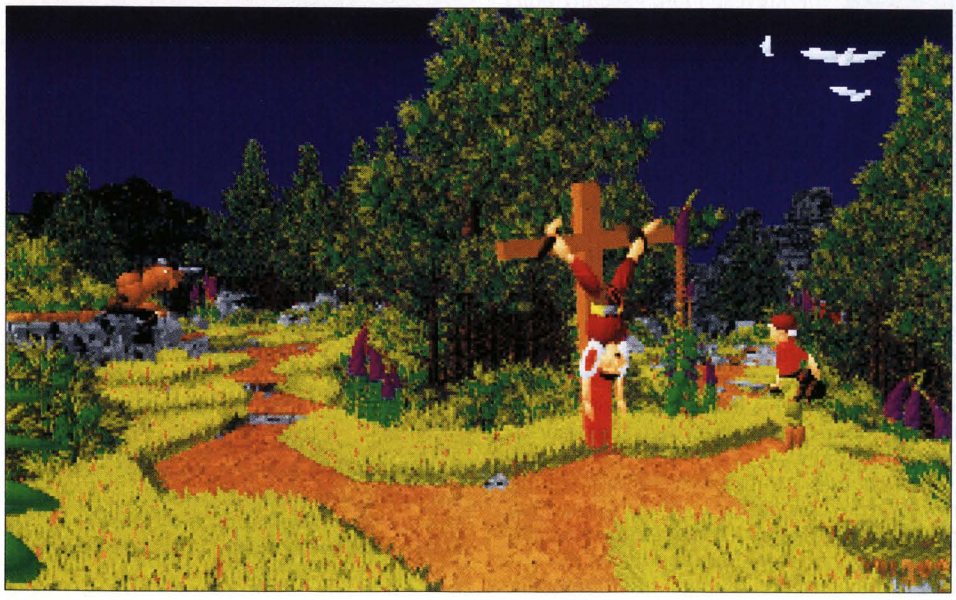
Háček nad c v angličtině nebývá nejběžnější. Ečstatica ale také není normální hra...

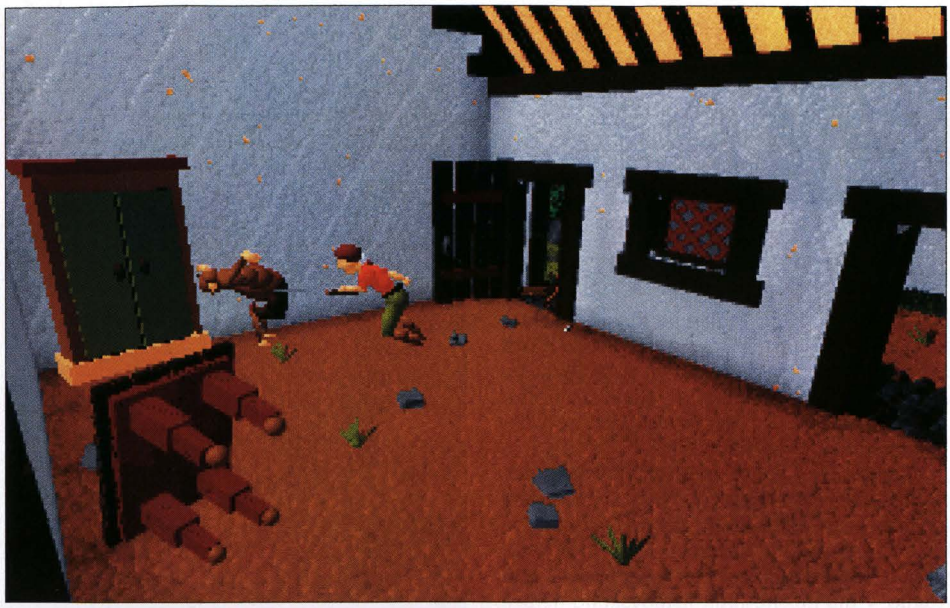


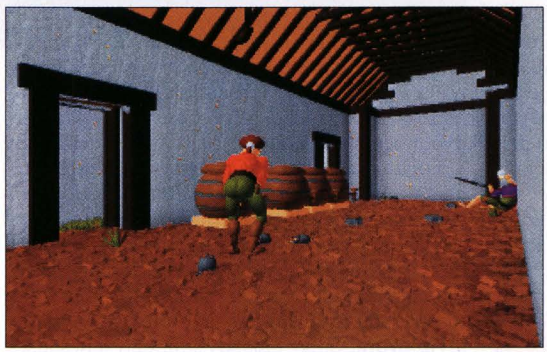
Můj příběh začal takto. Vyrazil jsem na svou cestu v dobrém duchu. Projel jsem slunnými nížinami a radostně jsem prohánět svého koně po zelených pláních. Jiskřivý vodopád přilákal mou pozornost a já občerstvil své tělo plaváním. Ale běda. Příliš dlouho jsem setrval v blažené nečinnosti. Snaže se dohnat čas, popohnal jsem svého hřebce. Avšak cestování touto krajinou vyžaduje řadu zkušeností. Cestu mi zkřížily hory. I zkušenější jezdec než já by zabloudil. Tehdy jsem spatřil ve světle zapadajícího slunce vesnici. Vypadala zcela mírumilovně. Tma byla na dosah, počasí se horšilo a já potřeboval úkryt. Nic netuše, překročil jsem po chatrném mostě propast dělící vesnici od okolního světa. Padla na mne nevysvětlitelná hrůza. Ve vesnici Tirich bylo hrobové ticho. Nebyly zde žádné hrající si děti, z komínů nestoupal ani proužek dýmu, žádní obyvatelé, které by přilákala přítomnost cizince...

Již úvodní příběh naznačuje, že nepůjde o žádnou veselou hru "rodinného" typu. Ečstatica je čistokrevným hororem se vším všudy. Asi nejvýstižněji by se dala popsat jako reminiscence na Alone in the Dark. Skutečně, s touto hrou má Ečstatica společného až příliš mnoho. Kromě výběru pohlaví hlavního hrdiny (respektive hrdinky), zejména systém sledování postavičky - kamery sledující prostor z různých pohledů. Pro případ boje jsou k dispozici dva druhy úderů, vertikální a horizontální. Ale oproti Alone in the Dark má Ečstatica úplně jinak pojatou grafiku. V Alone in the Dark byly postavy tvořeny velkými vektorovými útvary a pohybovaly se na nádherném pozadí. Hrubost těchto útvarů chvílemi nebyla k vydržení. V Ečstatice nejsou pohybující se postavy tvořeny vektory, nýbrž elipsoidy. V praxi to vypadá tak, že vše, co bylo dříve hranaté, je teď dokonale zaoblené. Na této technologii se prý pracovalo zhruba 60 měsíců. Možná je to reklama, možná ne. Pravdou je, že postavy složené z elipsoidů chvílemi vypadají značně nepřirozeně a bizarně (avšak mnohem lépe, než kdyby byly hranaté). Pozadí je vymalované velmi dobře a plasticky. Grafika

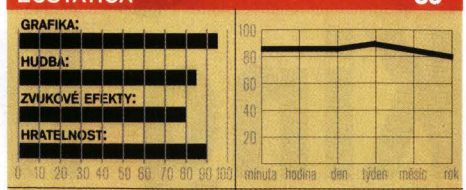








EČSTATICA 86%



+ vynikající grafika
+ skvělé ozvučení
+ skutečně hororová atmosféra
+ hratelnost
- chyby v programu
- systém kamer

ADVENTURE	
Ečstatica	86
Alone in the Dark II	76
Gabriel Knight	75
Police Quest IV	70
Alone in the Dark	55

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, trplspd CD-ROM, SB 16 ASP. **Požadavky:** 486 SX/25, 4 MB RAM, snglspd CD-ROM, 10 MB HDD. **Existuje na:** PC CD-ROM, PC. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Muddok.

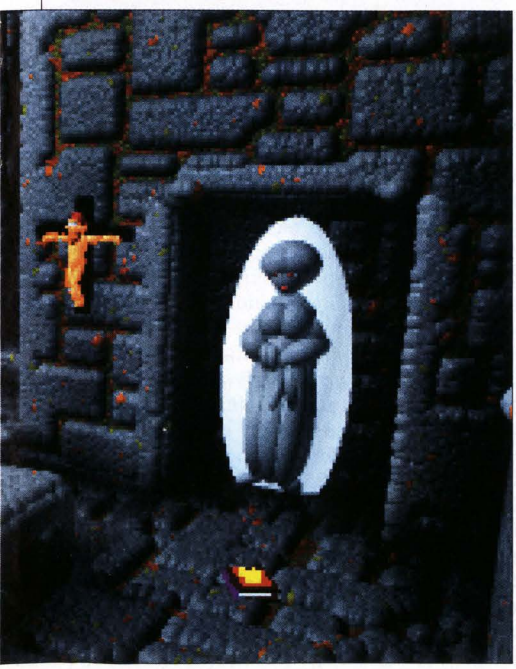
však není jedinou inovací. Další novinkou jsou různé způsoby pohybu - od pomalého tichého plížení přes chůzi až po hlučný běh. Volba typu pohybu se provádí klávesami F1 - F12. Další, poněkud zápornou novinkou, je absence inventoráře. To znamená, že nemůžete nést více předmětů než dva. Naštěstí logické úkoly nejsou příliš těžké - většinou něco sebrat a někam to přinést.

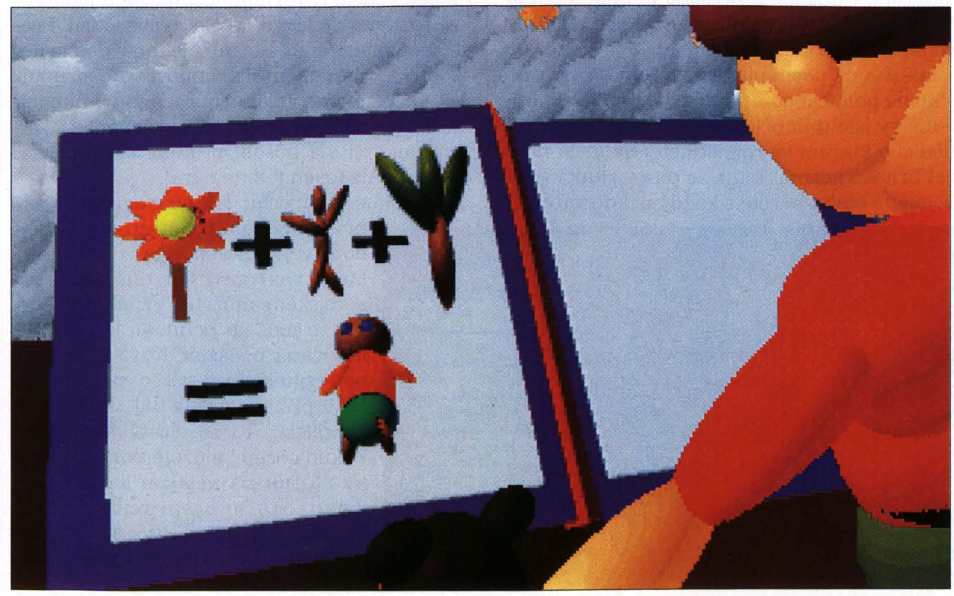
Nyní něco o průběhu hry. Svůj příběh začínáte na pokraji vesnici. Za vámi je jen most, po kterém jste přijel. Pokus o návrat tímto směrem je velmi rychle přerušen praskáním nahnilého dřeva a následovným pádem mostu do hlubin. První souboj vás čeká hned na začátku. Jedná se o legračního pidimuže s palcátem. Dá se velmi snadno umlátit holýma rukama (po zásahu vždy udělá velmi hezké salto nazad). Bohužel, s přibývajícím časem seznáte, že s holýma rukama to moc dlouho nevydržíte. Naštěstí jsou po vesnici roztroušeny rafinovaně zbraně (nedomnívejte se, že najdete samopal, píše se rok 928 po Kristu a zbraně budou čistě středověké). Rovněž vesnice není tak prázdná, jak vypadá. Kromě nadpřirozených potvor zde naleznete i normální lidi. Pravda, občas ve značném stádiu rozkladu, ale nešť. Všichni však nejsou mrtví a tak se pozvolna dozvíte celou historii pádu Tirichu do pekelných rukou. Perfektní hororová nálada je ještě umocněna občasnými výstřelky autora. Například, vyjdete z místnosti, ve které se ještě klepe na kůl nabodnutý občan a najednou zakopnete a perfektně si rozbijete nos. Většinou je ale Ečstatica hrůzyplná a cynická (oběšeným mnichem se dá houpat atd.). Hlavní démoni vesnice jsou proklatě chytří a stále si s vámi hrají. Obvykle je najdete tam, kde je vůbec nečekáte. V souboji s nimi je velmi obtížné zvítězit.

Když jsem Ečstaticu hrál druhý den, překvapivě jsem zjistil, že mi úplně stačí ke štěstí procházet se po vesnici a hrát si s příšerkami. Prchat před nimi, schovávat se ve skříních, sudech, komunikovat s vystrašeným zbytkem obyvatel, listovat si v deníku staré čarodějky, hledat nové prostory - tomu říkám zábava! Vše je nádherně zpracováno! Po souboji s "opičím" démonem se bude hlavní hrdina (hrdinka) ploužit jako hadrová panenka. Ečstatica má v záloze stále nová překvápka - koho by nepřekvapilo, když se náhle drsňák indiskrétně vymočí do křoví! Ke všemu hraje výborná podmanivá hudba a veškeré akce jsou provázeny patřičnými zvukovými efekty. Pokud si navléknete brnění, bude každý váš krok znít jako pád železných kamen na plechovou střechu. Netřeba se zmiňovat, že veškeré rozhovory jsou namluveny. Pro neangličtináře naštěstí hra nabízí titulky.

Žel Bohu, ani takto skvělá a dlouho připravovaná hra se nevyvarovala závažných chyb. Postavy a předměty vesele procházejí zdmi. Systém kamer a snímání z různých úhlů je nesporně efektní, nicméně v mnoha chvílích naprosto nevhodný. Například, pokud při boji vidíte jen obrovitá záda nestvůry, patrně vám to moc nepomůže. Bylo by přece mnohem efektivnější, aby si hráč sám mohl vybrat úhel záběru. To, že k dispozici není žádný ukazatel momentálního stavu kondice, se dá celkem přejít, ale absence inventoráře je iritující. Podtrhnuto, sečteno. Ečstatica je výborná hra pro všechny milovníky Alone in the Darků. Zcela nová grafická technologie dává hře nádech exotičnosti. Nenechte se mýlit, jedná se o opravdový horor - do 18-ti let nedoporučeno!

MUDDOK ■





PC

King Maker

Rytíři jsou malí, ještě menší a budou úplně nejmenší.

Nepřátelství a hospodářská konkurence mezi Anglií a Francií vyvrcholila v letech 1337 až 1453, která jsou pro historiky známá také jako "stoletá válka". V té době se obě země navzájem vyvražďovaly a vůbec to byl takový "Doom en natura". Když válka (vlastně šlo o občas ustavší souhrn válek a bitev) odezněla, bylo to pro Angličany stále málo. Když už nemohli vybíjet Francouze, začali pro změnu vybíjet sami sebe. Dokonce si k tomu vytvořili dva tábory. Na jedné straně stál rod Lancasterů a na druhé rod Yorků. Aby se totálně historicky neznemožnili, dali tomu trochu váhu honosným názvem "Válka růží" (Lancasterové měli totiž ve znaku rudou růži a Yorkové bílou růžičku). "Válka růží" skončila roku 1485, kdy na anglický trůn usedl Jindřich VII. Tudor. Druhým důvodem byla ale také skutečnost, že se již dávno oba rody prakticky vyvraždili a bitvy, kdy se na poli sešlo pět mužů, všichni z jedné vesnice, už začínaly být trochu trapné.

Hra King Maker od firmy Avalon Hill vrhne hráče právě do časů zmiňované "války růží", ale je taky dost možné, že ho tam prostě sprostě vyvrhne, ale o tom si uděláme obrázek až na konci recenze.

Ještě než přejdu k popisu hry, nedá mi to, abych se nezmínil (jako starý detailista) o tom, že King Maker je počítačovou verzí patrně známé, ale taky možná neznámé, nicméně v každém případě stolní board game stejného názvu - King Maker. Říkám to proto, že mezi námi je pár vyvolených, kterým bylo dáno proniknout do boards a právě ti budou nepochybně zaujati. Ale dosti šlapání kolem horké kaše, teď už půjdeme tvrdě na věc.

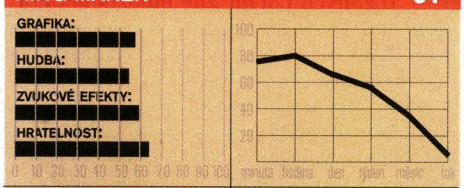
Prezentace hry je na standardu. Hezká krabička, manuálek, dobrá instalace. Ale co to? Pročítám se příručkou, používám ji během hry a stále se necítím ve své kůži. Pokud budete mít stejný pocit, tak s ní vážně není něco v pořádku (například mi stále není jasné, jak počítač rozhoduje o vítězi bitvy, ale to asi není důležité), v opačném případě to budou ty oblbovací prášky na uklidnění, co beru od doby, co jsem shlédl Carriers at War 2.

Jak jste již pochopili, jste vrženi do víru neustálého politického a válečného dění. Pochopitelně vy jste ti dobří a právě vám (respektive dědici o kterém vy rozhodnete) by měla náležet britská koruna a tak se o ní v rámci všeobecného blaha perete s každým, kdo vám přijde pod ruku. King Maker je klasicky strategická hra, ale naštěstí pro nestrategické hráče je ji možno často znázornit v pohledu podobném North&South a díky dobrému ovládání působí takové povraždění několika set vojáků docela zábavně.

Začínáte jako jeden z nepoddajných a moci chtivých šlechticů, kterých byla Anglie přeplněna. Píše se rok 1460. K vaší dispozici je několik titulů, několik šlechticů a jejich nevelká vojska. Před vámi se pak rozprostírá celá Anglie, v níž musíte najít královského dědice. Není jich více než sedm, ale i to postačí k dokonalému zmatku. Nejprve jsou dědicové uneseni (at už vámi, nebo vaším protivníkem), ale když už není nikdo z nich volný, začne se o ně bojovat. Cílem hry a všech bojů, které v ní povedete, není jen uchvácení koruny a trůnu pro dědice, ale i udržení se na něm po co možná nejdelší dobu. Ono totiž ani po korunovaci nemáte o klid postaráno a může se vám klidně stát, že se váš protivník nechá korunovat taky. Co pak bude Anglie dělat se dvěma králi? Pokud vám to ale nevadí a korunovaci prostě mermo mocí chcete, měli byste se zastavovat v katedrále a asi by na všem triku měli být i nějaké zásluhy (přítomnost alespoň jednoho královského dědice se vřele doporučuje). Prostě doufejte, že až se tam jednou dostavíte, skočí na vás dva arcibiskupové a okorunují vás. To je mimochodem zobrazeno v animaci, která sice není dokonalá, ale určitě potěší. Daleko pestřeji ale působí protipól korunovace, exekuce. Ale to jen tak na okraj.

KING MAKER 64%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

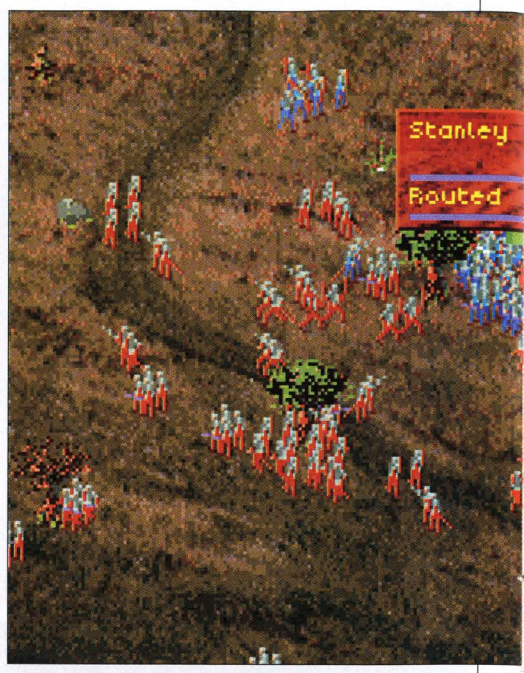


+ 3D boje s velkými kupami vojáčků
+ samplovaný hlas
- některé dost podivné zákonitosti (řekněme to naplno - strategické chyby a nedostatky)

STRATEGIE

Testováno na: 486/33, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 SX, 2 MB RAM, 5 MB HD, Sound Blaster, Roland, AdLib, myš. **Existuje na:** IBM PC. **Výrobce, rok:** Avalon Hill, 1994. **Testoval:** KaT

Podívejme se trochu na strategickou část hry. Když vám program dovolí táhnout vojskem, chopíte se kurzoru, který vás pustí jen tam, kam až s vojskem můžete. Vzdálenost, do níž se můžete pohnout, je navíc limitována počasím. Když je slunečno, pohnete se tak o pět kroků, když prší nedojdete dál, než na třetí políčko. To se ale týká pěšáků. Pokud chcete, můžete své vojsko taky nalodit na nějakou loďku, tedy loďku, ono se na ní vejde několik stovek dvounožců (to je termín z mojí oblíbené dětské knížky, "Kocour Modroočko", tedy vlastně se jmenovala "Z deníku kocoura Modroočka", měla hezké obrázky a zajímavé příběhy, kocourek Modroočko žil v domečku se svým dvounožcem...). Loděmi se bohužel nelze pohybovat po pevnině, ale něco mi říká, že to asi tak moc nevadí. Pokud patříte k těm, kteří vypínali i mráček v North&South, pak věřte, že přeháňky se dají v King Makerovi bez problémů vypnout, stejně tak jako morové epidemie, ale přijdete o hodně srandy. Kromě toho tu pak jsou ještě situace jako pirátské výpady a rabování, nebo nájezdy loupeživých sousedů, či vzpoury vlastních poddaných a pár dalších. Tyto události mají na vaši armádu a celkovou strategii dvojí efekt. Předně jste trochu



oslaben někde v zázemí, ale hlavně vám odcestuje majitel pozemku, na kterém se ta která orgie udála. Majitelem je pochopitelně šlechtic - schopný bojovník a vy to za chvíli začnete dost citelně pociťovat v boji.

Fáze, na kterou jsem se osobně nejvíce těšil, jsou 3D boje s malými vojáčky, podobnými jako jsou ti ve starém dobrém North&South. Na jedné straně mne překvapilo, kolik postaviček se vám najednou na obrazovce rozpohybuje. Přijedete na pole pěkně v útvarech. Vlaječky vlají, vojáci kypí hrdostí a odhodláním a pak se to v minutě změní v naprostý zmatek, kde každý bojuje proti každému. Je to docela sranda a díky relativně schopné animaci postaviček si dost užijete. Navíc nemusíte bojovat jen na poli s blátem a několika málo stromečky, ale může dojít například i k obklíčení města apod. Pokud se vám podaří nechat si většinu vojska povraždit (nemyslete si, není to nic těžkého, stačí jedna pořádná bitva a je to, jste nahraní), stále ještě nemusíte zoufat. Až na vás přijde řada, jednoduše si doplníte legie žoldáky a podobnou chamradí. Při boji ovládáte, podobně jako v North&South, jednotlivé regimenty. Jenom zbraně jsou po-

chopitelně jiné. Jsou tu například lučištníci, pěšáci, nebo šlechtici na koních (ti mimochodem patřili ve skutečnosti k nejhůře ovladatelným složkám vojska, protože pro svůj původ odmítali totální poslušnost rozkazům a často si bojovali jen tak, jak je napadlo, což jim ale nezabránilo vyhrát všech osm křížových výprav, ale to jen na okraj). Těmto jednotkám můžete dávat rozkazy, můžete je navigovat k boji, nebo ke složení zbraní a kapitulaci atp. Výsledky boje jsou ale determinovány podle nějakého zvláštního zařízení, kterému bych v životě řekl prostě "vyšší vůle". Mám jednoduše pocit, že vůbec nezáleží na tom, jestli na bitevním poli pobiju dvě, tři, nebo šest regimentů protivníka. Vyhraje patrně ten kterému na binární minci padlo true. Je ale možné, že se program řídí i podle toho, kdo v bitvě právě padl, ale to si budete muset vyzkoušet sami a nebo si jednoduše zavolejte do Avalonu a zeptejte se jich, já na to nepřišel. Protože King Maker je hra především strategická, je možno 3D boje vypnout, což je jistě pozitivum pro hráče nadrženého pro čistou strategii.

Jak tedy King Makera shrnout? King Maker je zajímavá strategická hra. Má relativně

dobrou hudbu a příjemnou grafiku. Menu jsou přehledná a čitelná a detaily jako je kupříkladu funkční zobrazení rozvětvení královské famílie působí velmi dobře. Zvuky, jako například řídký samplovaný hlas, také potěší. Její hratelnost je ale do značné míry snížena trochu podivnými zákonitostmi, které v počítačové Anglii patnáctého století panují (jenom počkejte až bude někam odvolán jeden z vašich šlechticů a divte se, co se pak stane). Takové věci by se u strategické hry rozhodně stávat neměli. Osobně jsem se rád podíval na 3D souboje, prolil jsem hodně krve, ale zanedlouho jsem se opět vrátil k North&South.

KaT

PC CD-ROM

Virtuoso

Simulace Virtuální Reality? Ha ha ha...

Pódium potemnělo, ale tleskot a běsnění rozjásaného davu mu stále zní v hlavě. Krutá ironie toho všeho mu stále nedopřává odpočinku. Sedí ve svém přepychovém hotelovém pokoji a přemýšlí, jaké by to bylo, nebýt veleúspěšným zpěvákem a hvězdou koncertních místností. Život se pro něj stal pastí. Unaven a zničen neustálým pronásledováním fanoušky, stal se osamělým. Nehledá únik v drogách či v nadměrném pití, volí Virtuální Realitu. Stále častěji usedá u svých podivných aparatur a nasazuje si helmu. Vchází do světa fantazie, světa nekonečných možností, světa zvaném Virtuoso.

V roli onoho, bezesporu vynikajícího, hudebníka se vydáváte do světa neomezených možností i vy (tak by mě zajímalo, co asi takhle dělá Kája celé dny?). Po poměrně poutavém začátku a originálním námětu se vzápětí dostavuje tvrdá realita. Virtuoso má k Virtuální Realitě asi stejně daleko, jako Měsíc k Alfa Centauri. Celá hra je totiž jedna velká plytká střílečka. Na tom by nebylo nic špatného, ale... Grafika se nápadně podobá kubistickým obrazům - tím myslím, že většinu hry je obrazovka pokryta velkými čtverci v několika málo barvách. Co se nápadu týče, je to snad ještě horší. Posuďte sami. Postavu vidíte zezadu, prakticky přes půlku obrazovky (mimochodem, hlavní hrdina má vlasy až po pás a koženou bundu - asi má zázemí v heavy metalu). Zprvu se pohybujete v otevřených prostorách a posléze přecházíte do uzavřených místností. Celou dobu vás atakují podivná stvoření jako například sněhuláci, ptáci, pavouci... Ona podivná stvoření se s železnou pravidelností pohybují po čtvercích a občas

na vás vystřelí plazmovou kouli. Nemusíte se obávat, k dispozici je vám plazmová pistole a neomezená zásoba střeliva. Likvidovat ohavné zrůdy je strašlivě jednoduché, jediná potíž tkví v tom, že než se otočíte (uhnete střele apod.), pravděpodobně vás dostanou. Že jste zasažen, poznáte bezpečně nejen podle ukazatele stavu energie v rohu obrazovky, ale také dle toho, že postava zezelená doslova až po kořínky vlasů. S příchodem Wolfensteina jsem se domníval, že je podobným nesmyslům odzvoněno. Patrně marně. Celou tuto dobu vás provází na každém kroku ohavná grafika. Většina prostředí okolo vás se vůbec nemění. Jdete od jednoho plotu přes pouť k druhému - stále jedna žluť a stejný plot.

Jediná idea hry, jež jsem nalezl, je najít klíč a dostat se do exitu. Virtuoso má celkem tři mise, každá zhruba po osmi úrovních. Autoři se dokonce pokusili zpestřit hru předměty, které se dají nalézt v každé úrovni. Kromě plazmových nábojů jsou k nalezení též náboje laserové a dokonce řízené rakety! Kromě toho jsou tam další, „proklatě originální" předměty jako radar, kompletní mapa oblasti, energie, klíče, bonusy a zlaté mince (podle manuálu se mají sbírat v určitých úrovních, abyste se zbavili nějakých pancéřových obleků, které vás honí - vtip, ne!). Veškeré mise a úrovně vypadají děsivě a fádně. Kromě barvy prostředí a několika stvůr se nemění vůbec nic. Celou dobu se mi neodbytně vtírá jedno slovo, nyní ho užiji - je to nuda.

Jediným kladem hry je hudba. Nemyslím zvukové efekty - ty si nezaslouží ani těch pár slov, co jim věnuji. Hudba je nahraná rovnou na CD. Hraje skupina Thai Dyed Suicide. Veškeré kreace jsou záležitostí spíše popovou a rockovou, než čímkoli jiným (škoda jen, že při psaní recenze zrovna poslouchám CD soundtrack z filmu „Takoví normální zabijáci" a pro Thai Dyed Suicide nemohu nalézt adekvátní slova).

Snad jen několik slov na závěr. Tato hra opravdu nestojí za to býti koupena. Je neskutečně nudná a stupidní. Graficky nestojí za nic. Co se zábavy týče, nedá se srovnat ani s Commandem na Sinclairu. Virtuální Realita, ha ha ha...

Muddok

VIRTUOSO **23%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

- strašlivá grafika
- hratelnost
- nuda a omezenost

S T Ř Í L E Č K A

Descent	82
Doom 2	75
Heretic	72
Commando	40
Virtuoso	23

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, trpl spd CD-ROM. **Požadavky:** 486 DX/33, 4 MB RAM, 2 MB HDD, sngl spd CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM, PC. **Výrobce, rok:** Elite, 1994. **Testoval:** Muddok.

AMIGA AGA

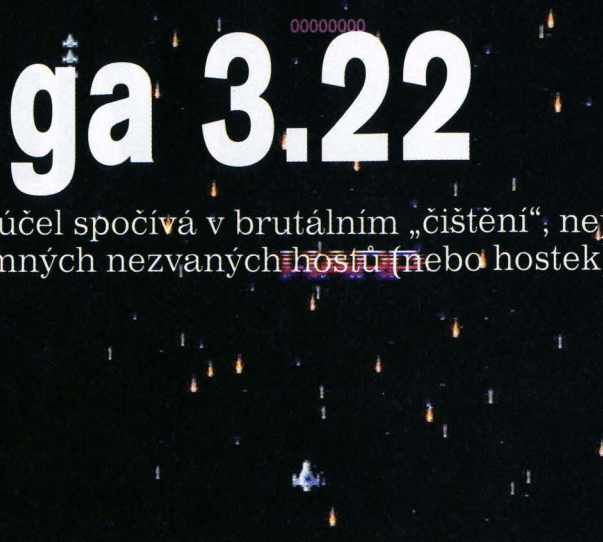
Deluxe Dalaga 3.22

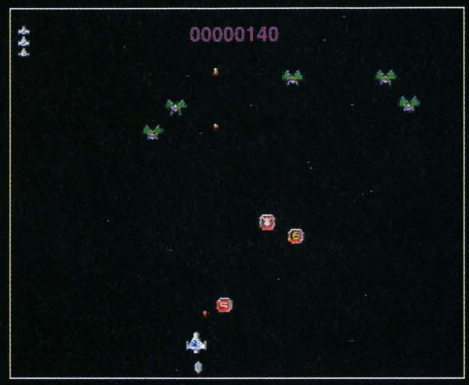
Galaga je jedna ze „střílecích“ her, kde jediný účel spočívá v brutálním „čištění“, nejčastěji okolního vesmíru, od méně či více nepříjemných nezvaných hostů (nebo hostek).

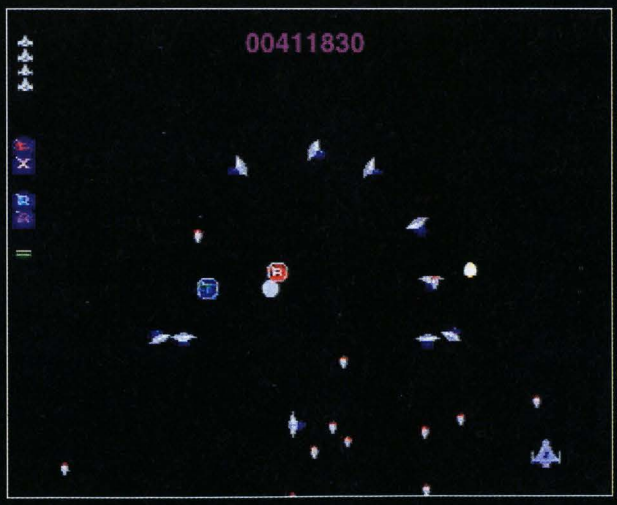
Nedávno jsem v televizi viděl zajímavý americký film o počítačovém nadšenci, který málem rozpoutal světovou válku. Vcelku slušný film, říkám si. Jak tak koukám na scénku, kdy ten chlapec hraje na automatech hry, najednou zpozorním: vždyť on tam hraje Galagu! Do jeho role se dnes může vžít každý amigista, protože jistý pan E. D. Luster si dal tu práci a napsal na amigu hru podobného ražení, a to Deluxe Galaga.

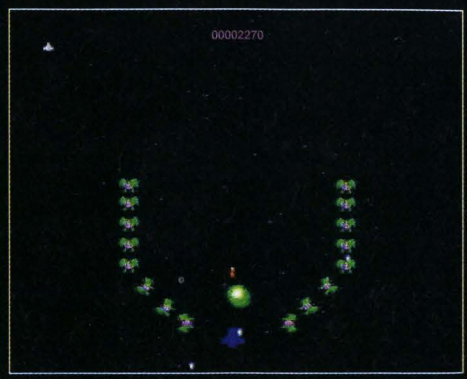
Samotná hra je provedena tak, že se jedna malá raketka (nebo raketky v případě hry dvou hráčů najednou) nachází v dolní části obrazovky, seshora někdo přiletí a pak už jen mačkáte tlačítko joysticku a uhýbáte střelám a raketám (hra nescrolluje jako třeba Raptor, tzv. „panďuláčkové“ se před vámi pouze promenádují sem a tam, dokud jim nepřistřihnete křidélka). Jednotlivé levely se skládají ze dvou normálních částí a třetí, kdy přilétne ještě něco většího a odolnějšího. Dalším zpestřením je let mezi meteority (body ++), boj proti kulatým potvorám při výpadku přesunovadla - warp malfunction (hodnost ++), bonus a kamikadze levely (výbava ++, peníze ++). Pomocí padající výbavy (obdoba Arkanoidu) a peněz si můžete vylepšovat svoji raketku o užitečné věci, např. o dvojitou střelbu, vyšší rychlost atd. Při dosažení velkého počtu kreditů si můžete koupit jeden z tajů hry, většinou radu, jak lze hru hrát snadněji nebo nějaký herní fígl. Dalším plusem hry je možnost navolit si hudbu, kterou při hraní budete slyšet (lze zadat libovolné množství MODů, pěkný je např. z Perihelionu, z Pinball Illusions nebo z dema RAGE) a tuto mixovat s herními zvuky. Dám vám jednu malou radu do hry: nechte si v prvních dvou kolech jednoho vetřelce (nejlépe na straně) a čekejte. Několikrát (asi 6x) přeletí velký talíř, který po vás bude pálit řízené rakety, a až tohle přečkáte, přiletí velký osmiúhelník, z nějž po jeho likvidaci vypadne kolem 2 až 3 tisíc kreditů. Na závěr si dovoluji upozornit, že tato hra je i přes vysoké hodnocení typu shareware a rozhodně svou atmosférou nezaostává za svojí automatovou předchůdkyní z výše zmiňovaného filmu.

WotaN



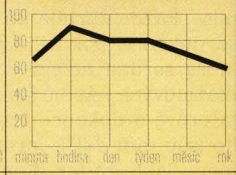






DELUXE GALAGA 3.22 **81%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ dokupování výbavy
+ volená hudba
+ je to shareware
+ možnost hry dvou hráčů najednou
- jednoduchá grafika

KILL THEM ALL	
Deluxe Galaga 3.22	81
Disposable Hero	77
Super Stardust	76
Project X	70
Super Space Invaders	65

Testováno na: Amiga 1230/40, 6 MB RAM, HD 214. **Požadavky:** AGA Amiga. **Existuje na:** AGA Amiga. **Výrobce:** Edgar M. Vidgal, 5830 Luster, Norsko. **Testoval:** WotaN

AMIGA

Shag Fu

Jsou určité faktory, dle kterých se dá odhadnout kvalita hry, aniž bychom ji viděli. Tak třeba kolik zabere disket. U takové bojovky se dá předpokládat, že zhruba tak 4 diskety (jako Street Fightera II či Body Blows) bohatě stačí. Když pak takováto hra zabere 6 disket, tak to už se dá čekat něco extra a začínáte se na tu hru těšit. Dalším takovým faktorem je samozřejmě výrobce. Firma Delphine software je podepsána pod skvělými adventurami jako Future Wars, ale hlavně adventurami akčními, kdo by neznal Another World či Flashback, a proto se dá předpokládat, že po docela dlouhém půstu (od dob Flashbacka od nich nic neviděl) přijdou s nějakou peckou. Takže to je další důvod na těšení se na jejich novou hru. Druhý výrobce už zas takovou zárukou kvality není. Firma Ocean sice vydává i kvalitní hry (jako třeba Jurassic Park), ale ty se často ztratí mezi tou škálou méně kvalitních her (když to řeknu mírně, „šitózní" by bylo lepší) jako Hudson Hawk, Lethal Weapon či Dennis The Meneace. A ani další faktor není přímou zárukou kvality. Reklamní kampaň sice naší republiku nějak příliš nezasáhla, ale třeba na ECTS'94 to bylo znát. Ale jak říkám, to nestačí.

Pokud vám úvod připadá povědomí, tak věřte, že máte pravdu. Podobně jsem začínal recenzi na hru Kid Chaos, protože měla podobný charakter, takže pokud se podíváte na její hodnocení, můžete již odhadnout, že ani tato hra nebude patřit mezi ty špičkové.

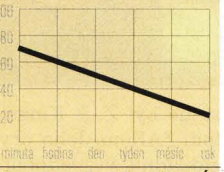
SOUVISLOSTI:

Shaquille O'Neal (*1970) - USA; 217 cm, 135 kg - basketbalista, zpěvák, herec (?). Loni byl týmem Orlando Magic draftován jako číslo jedna (z Lousianna State University). Od té doby je tento obří pivotman oporou „Kouzelníků" z Orlanda. Letos byl oporou i reprezentačního celku USA (Dream team II) na MS v Kanadě, kde s ním také získal titul mistra světa. Jako zpěvák nedávno natočil druhé rappové album (Shaq-Fu Da Return), to první (Shaq Diesel) se stalo velice úspěšným nejen v USA. Shaq také účinkuje ve filmu, samozřejmě z basketbalového prostředí, Blue Chips (u nás tento film běžel pod názvem Lanaři). Televizní diváci ho mohou znát i z reklam na Pepsi Colu či boty Reebok. Tento mladý všestranný „umělec" je v současné době nejlepším hráčem zámořské NBA a vzhledem k jeho mladému věku je mu předpovídána velká budoucnost.

No ale již k věci, abyste se vůbec dozvěděli něco této nové hře. Je zkrátka další z řady bojových her a to z té řady nepovedených bojovek, což mě velmi rmoutí. Na tuto hru jsem totiž dost těšil, nikoliv kvůli Oceanu či Delphinům, ale kvůli tomu slůvku v názvu hry. Shaquille O'Neal je totiž hvězdou NBA a také mým oblíbeným basketbalistou. Proto jsem samozřejmě chtěl takovou hru ve sbírce, zvláště když některé obrázky vypadaly

SHAG FU **51%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ Shaq
+ příběh
- dlouho nahrává
- grafika
- hratelnost

B O J O V Á	
Ultimate Body Blows	78
Elfmania	74
Street Fighter II	72
Shaq Fu	51
Chambers of Shaolin	20

Testováno na: Amiga500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, 2xFDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Ocean + Delphine Software, 1994. **Testoval:** Lewis

dost slušně. O to větší bylo moje zklamání. Ach jo, teď Shaqa docela lituji, že propůjčil své jméno a podobu této hře. Ale pěkně od začátku.

Když se po dvou hodinách hra nahrála, objevilo se úvodní menu. Zde jsem si mohl vybrat typ hry (souboj, turnaj, celý příběh) či poslechnout některou ze skladeb, které jsou se ale skoro stejné. Čekal jsem nějaký song z jeho alba, no nic. Teď k jednotlivým typům hry. Souboj je prostě bojem s vybraným protivníkem. V turnaji si to zas můžete rozdat s kámošema. Příběh je trochu zajímavější. Vypráví samozřejmě o Shaqovi, který se šel trochu projít po Tokiu, před večerním exhibičním zápasem. Zašel do jednoho kung-fu obchůdku. Tamní prodavač v něm poznal hrdinu, který má zachránit malého chlapce uneseného nějakými padouchy. Shaq nic nechápe, ale prodavač ho bez reptání vstrčí do jakési teleportační brány. Takže je na Shaqovi, aby zachránil chlapce a ještě stihnul večerní zápas. Docela zajímavý námět, co říkáte? Ale to je bohužel jediné, vlastně ještě Shaq samotný, plus této hry. Pak již totiž začíná samotný zápas.

Očekával jsem třeba zdigitalizovanou postavičku Shaqa nebo něco takového, ale to co se objevilo mě docela šokovalo. Obyčejně nakreslená postavička to je trochu málo.

Shaqa samozřejmě poznáte, protože je dvakrát větší než ostatní postavičky, to mi ovšem nestačí. I ostatní postavičky jsou jen nakreslené. To by samozřejmě nevadilo, vždyť stejně tak jsou dělané i postavičky v Street Fighterech či Body Blows, ale zde jsou daleko horší. Jsou malé, ošklivé, špatné, prostě fuj. Kreslíř asi právě vystudoval strojárnu nebo hnojárnu a tak se rozhodl vytvořit postavičky do této hry. Bohužel stejně špatně dopadlo i pozadí, kde jsou krásná pozadí Body Blows či Elfmanie. Tady náš strojař či hnojař našel své obrázky z první třídy a použil je. Jak jsem již uvedl hudba to nezachrání a zvuky jsou normální. Takže zbývá hratelnost, které je také špatná. Všechny postavičky mají stejně chvaty a kopy, liší se jen chvaty speciální. Možná vám připadá, že jsem trochu zaujatý, ale já bych rád tuto hru chválil, bohužel není důvodu.

Srovnávat ani nemá cenu, snad všechny bojovky z poslední doby jsou daleko lepší.

Skoro bych už šahal po Chambers of Shaolin a to JKL ví, jaká je to hrůza. Shaq sice tímto zavítal mimo kompaktních disků, televizních obrazovek a filmových pláten i na monitory, ale v jaké podobě. Oceane, Oceane, Infernem sis to u mnoha lidí napravil, pokud budeš ovšem pokračovat touto cestou, tak nevím. Doufám, že Shaqova příští návštěva monitorů bude mít už lepší podobu.

LEWIS

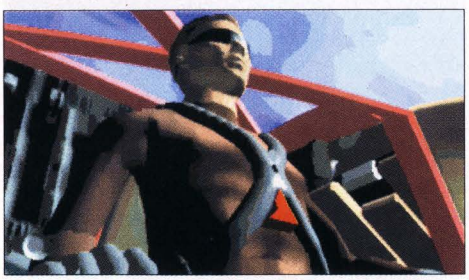
P.S. Za podrobné informace o Shaqovi děkuji Martinovi.

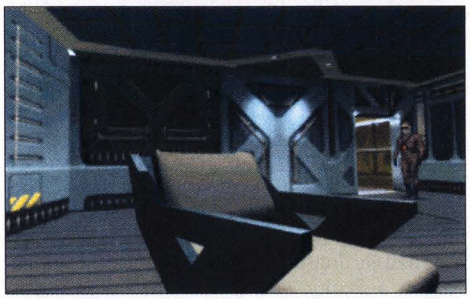
PC CD-ROM

Cyberia

Střílečka, v níž se snažíte splnit svůj úkol agenta - špeha.

Za poslední tři měsíce se na herním trhu objevilo hned několik her situovaných do budoucnosti, které jsou částečně leteckými simulátory nebo střílečkami a částečně (akčními) filmy inspirovanými životem hrdinného pilota. Doba zřejmě dospěla k tomu, že jedna hra na cédéčku je málo, a že by to chtělo k prostému poletování přidat nějaký pořádný děj (nebo opačně). Jako nejvýhodnější řešení shledali autoři kombinaci létání v graficky méně náročném vesmíru

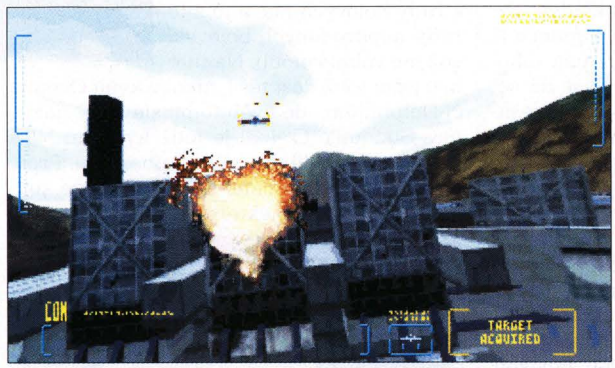




a hraní „filmu" v daleko náročnějším prostoru kosmických základen.

Asi se mnou budete souhlasit, když řeknu, že většina těchto her nesplnila úplně naše představy, a to přesto, že při jejich vytváření bylo užito těch nejmodernějších technologií. Ať už mám na mysli Creature Shock, který šokoval graficky dokonalými příšerkami a přišerně zpackanými leteckými částmi, nebo Wing Commandera III, který sice neměl výrazné slabiny, ovšem pouze pokud jste ho hráli na výrazně silném stroji. A tak se skrze kritiku jiných her dostávám k Cyberii. Jednocédéčková Cyberia slabiny výše jmenovaných ani nejmenovaných her nezdědila. Skoro to vypadá, jako by byl porušen zákon o zachování chyb, který říká, že: *každá hra, která se v něčem podobá hře již existující, se vyznačuje stejnými chybami. (Dodatek k tomuto zákonu praví, že to vůbec nevadí při vzniku chyb nových.)* Nejenže si Cyberia zachovává vysokou úroveň grafického zpracování (a to běží i na 386SX a single-speedu!), ale také je neobyčejně zábavná a hratelná.

Příběh Cyberie rozhodně není nic originálního: naším hrdinou je počítačový hacker Zebulon Pike Kingston, který tráví pohnuté dny dvacátých let 21. století v poklidném prostředí věznice. Pochopitelně nikoli jako dozorce, ale jako vězeň organizace FWA (Free World Alliance), jež bojuje na straně dobra proti rozmáhajícímu se Kriminálnímu kartelu. Zebulon dostane šanci; šéf FWA mu nabídne spolupráci. Zebulon neprozřetelně souhlasí a tak přestane být Z. P. Kingstonem a se stane agentem ZAKem. Jeho prvním úkolem je dojet na základnu, vyzvednout si bojový stroj typu TF-22 a vyrazit do tajemného komplexu Cyberia, umístěného kdesi na Sibiři.



Při hraní ZAKa střídáte ovládání postavičky na vojenské základně a později v komplexu Cyberia s létáním v TransFighteru (letadlovznášedle) typu TF-22. Ačkoli námětem lze Cyberii postavit vedle WC III, Creature Shocka, Inferna atd., zpracováním je podobnější již starší hře Rebel Assault. Letecká část je v podstatě totožná. Létáte po předem daných trasách, na vaší TF-22 nalétávají nepřátelská letadla, střílejí po ní tanky, děla, transportéry, ponorky a lodě. Po nich střílíte na oplátku zase vy. Trasy a umístění nepřátel jsou perfektní, hra má spád a je takřka prosta hluchých míst. Naprosto skvělé jsou filmové prostřihy z pohledu vně umístěné kamery v okamžiku, kdy nejsou žádní nepřátelé na mušce. O smyslu pro dobré načasování svědčí například scéna v přístavu, kdy se TF-22 zastaví (to je jedna z jejích schopností) před skleněnou deskou jakéhosi radaru, která se po chvilce napětí rozletí na desítky kousíčků po zásahu střely, jež minula váš stroj jen o několik metrů. Rychlá obrátka o 180 stupňů, po níž následuje salva z laserového děla je, myslím, samozřejmostí.

Omezení v pohybu při létání je, jak jsem již řekl, 100%. Jediné, co můžete a musíte dělat, je mířit, střílet a kontrolovat energii laseru a štítů, což zavilé maniaky do simulátorů asi nepotěší, ale hratelnost to spíše zvyšuje než naopak. Zmenšuje se tím bohužel trvanlivost hry, ale na druhou stranu jen díky předem vykresleným trasám může grafika vypadat tak, jak vidíte na obrázcích; tedy nesrovnatelně lépe než jakýkoli simulátor. Vše je vykresleno do nejmenších detailů, popřípadě se to „vše" ještě zrcadlí ve vodě, výhled z TF-22 je naprosto plynulý. Hudba se slévá se zvuky laserů a explozí v pocit, že jste při tom. Je to jedna z mála střílček, které mě atmosférou opravdu uchvátily.

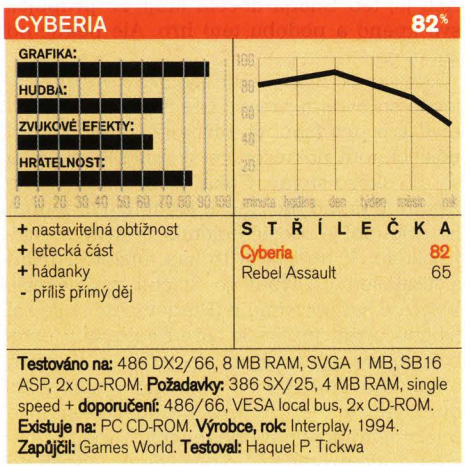
Kromě létání ovládáte i ZAKa na zemi. Vychvalovat grafiku interiérů by nemělo moc velký smysl, neboť screen shoty ze hry můžete vidět na obrázcích, proto napíšu raději něco o ovládání. ZAKův pohyb kontrolujete šipkami. Ke škodě hratelnosti jsou pohyby ZAKa předem vykresleny, takže ZAK se umí pohybovat jen od daného bodu k jinému bodu. Šipkami otáčíte postavičku vpravo a vlevo (zde překvapivě chybí jakákoli animace otáčení), šipkou nahoru jdete dopředu. 3D animace chůze a vůbec všech ostatních akcí (kterých je ve hře požehnaně) patří k tomu nepřirozenějšímu, co je možno na monitorech počítačů vidět. Záběry kamer se mění, což sice činí prostor mírně nepřehledným, ale vypadá to ještě lépe než např. v Alone in the Dark.

Ptáte se, co je vlastně vaším úkolem v pozemní misi? Jednak bojujete o život obklopeni desítkami ozbrojených vojáků (a to nejen v nepřátelské Cyberii) a jednak se snažíte splnit svůj úkol agenta - špeha. To má však svá úskalí. Většina dveří je opatřena bezpečnostními kódy, někde můžete spadnout do pasti, jinde nevědomky odpálit skrytou výbušninu. Ne, nebojte se, nebudete muset shánět přístupové kódy, ZAK má jako hacker něco daleko lepšího. Jeho speciální brýle BLADES jsou schopny proscanovat jakékoli součástky a tak odhalit jejich funkci. Na ZAKovi pak zůstává, aby správně pochopil princip zařízení a dokázal ho odblokovat. Tyto prvky jsou vlastně

logickými puzzly, které doplňují vaše snažení v pozemních částech hry. Celá pozemní část hry, jakkoli je skvěle zpracovaná, je pro zkušeného hráče příliš jednoduchá. Vůbec celý děj je možná zbytečně přímočarý, ale na druhou stranu, Cyberia je spíš střílečka, než cokoli jiného.

Poslední věcí, která jistě stojí za zmínku, je uživatelské rozhraní. Dvojí nastavitelná obtížnost (pro létání a hádanky zvlášť) jistě ocení ti, kteří buďto nejsou příliš zběhlí ve střílečkách, nebo ti, kdož nemají zas tak úplně jasno v hlavě. Příjemná je i možnost kdykoli kalibrovat joystick, vcelku dobré jsou i tzv. milníky, což jsou vlastně automaticky uložené pozice (jiné ukládání Cyberia neumožňuje). Cyberia si rozhodně zaslouží vaší pozornost. Od doby Rebel Assaulta urazil herní průmysl přeci jen kus cesty.

HAQUEL P. TICKWA



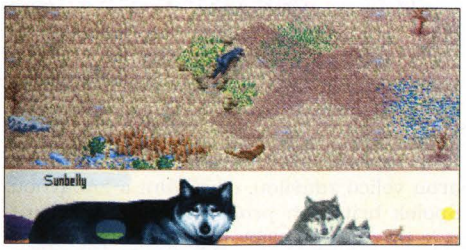
Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2x CD-ROM. **Požadavky:** 386 SX/25, 4 MB RAM, single speed + **doporučení:** 486/66, VESA local bus, 2x CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Interplay, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

PC, PC CD-ROM

Wolf

Teprve nyní poznáte, co je to mít hlad jako vlk ....

Her, v nichž hlavním hrdinou nebyl člověk, nýbrž zvíře, bylo již vytvořeno mnoho. Nezasvěcený laik by řekl, že by to mělo být velmi poučné vžít se například do králičí role. No ano, mělo by to být poučné, a dokonce by to i poučné bylo, kdyby králíka netvořila jakási barevná skvrna s čumákem a očima. Ve většině dosud vytvořených hrách totiž zvířata vystupovala v „komiksovém" provedení, chodila po dvou, mluvila, přemýšlela leckdy moudřeji než člověk, střílela z pistolí a někdy ani nevypadala jako zvířata. A právě Wolf je první hrou, v níž jsem se setkal s vlkem, který nejen vypadal jako vlk, a také se tak cho-



val. Na první pohled je Wolf obyčejná hra, ve které ovládáte vlka viděného z ptačí perspektivy. Ale na druhý pohled to vypadá jako hra velice neobyčejná. Mimo téměř dokonalé simulace vlkova života totiž hra obsahuje velice zajímavě řešený popis, jak vlka samotného, tak i jeho života. V této části hry (spíše programu) můžete porovnávat ostrost pohledu vlka a člověka, jejich sluch, čich, rychlost a další zajímavé vlastnosti. Můžete se zde naučit, jak vlci vyjadřují svoje pocity a jak se starají o svá mláďata. Všechny tyto testy doprovází digitalizované animace, a proto se i méně zkušení angličtináři něco přiučí.

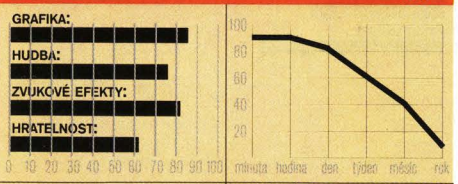
Excalibur je ale časopis počítačových her, a tak vám nebudu vnucovat nějaké zajímavosti o vlkově životě, a rovnou přejdu na část programu, který se tváří jako hra. Problém je v tom, že i tato položka se dělí na dvě části. První z nich tvoří soubor situací (většinou proklatě zapeklitých), které musí vlk vyřešit. Jsou opatřeny komentářem, který vás uvede do děje, např. „Jsi zraněný vlk řádu alfa a dostal ses do mimo svůj revír. Dokážeš se vrátit zpět?". Po splnění úkolu se vrátíte do základního menu. Druhou tvoří ta nejhlavnější část celé hry, a to simulace vlkova života. Hned na začátku si musíte zvolit jedno ze tří prostředí, ve kterých se váš vlk bude pohybovat. Na tomto výběru závisí také rasy vlkových kořistí (v lese totiž nepotkáte bizona, i když se bude bůhvíjak snažit a na pláních zase nespatříte jelena). Po výběru prostředí se objeví další menu, ve kterém si volíte počet té dané rasy zvířat, velikost světa, v němž se budete pohybovat, počet lidí, kteří vám budou znepříjemňovat život a plašit kořist, cenu vlčí kožešiny, na níž závisí počet lovců, roční období a kvalitu počasí. Pro někoho je to velice zbytečná a nudná činnost, a proto autoři nezapomněli na ikonku Random, která za něj náhodně určí všechny potřebné parametry. Po tomto výběru vás pro změnu čeká menu další. V tom si volíte členy své smečky, počty vlků samotářů, jiných smeček a v neposlední řadě také vlka, kterého budete ovládat vy. K dispozici máte asi 40 vlků, přičemž každý z nich je vyobrazen na poměrně veliké zdigitalizované fotografii. Po navolení všeho potřebného budete marně očekávat další menu, a proto vás mile překvapí jeden z mnoha digitalizovaných obrázků vlka, pod nímž je napsáno: Please wait, loading. Toto na monitoru vydrží asi dvacet sekund a potom se konečně objeví roztomile vyvedená krajinka s několika (třemi až šesti) vlky vaší družiny. Sebe poznáte podle reakce na pohyb kurzoru. Vlk se pohybuje třemi stupni rychlostí a při třetí, běhu, se vyčerpává. Proto se většinou pouze klusá a běh se používá na dostižení kořisti. Jelikož je Wolf „simulátor" života vlka, nesmí tam chybět používání vlčích schopností. Potrava (králíci, krávy, jeleni apod.) se vyhledává pomocí čichu. Tím vlk pozná vzdálenost a druh zvířete a určí směr. Smyslem hry je přežít a založit rodinu. Jednoduché? No to bych netvrdil. Čas ve hře je poněkud zrychlený, a proto se často musíte starat o plný žaludek vašeho vlka, a to vám zabere asi nejvíce času. Lovit se totiž musí ještě když je vlk jakžtakž sytý, protože při lovu mu hodně vytráví a při dostižení kořisti je důležitý fyzický stav vlka (z toho plyne, že zraněný a hladový vlk se na bizona nehra-

be). Vlk ale nejen cítí, ale i vidí a slyší, což je také důležité, jelikož proti helikoptéře plné lovců není čich nic platný. Je ještě spousta dalších schopností, které zde nebudu jmenovat, jelikož bych z toho asi brzy zešílel a vás by ve hře nic mile nepřekvapilo. Připravím vás ale na překvapení nemilá, která jsou zde velmi běžná a některá z nich bych zařadil mezi nedostatky této hry. Hlavním z těchto „překvápek" je smrt žízní. Hra se vás nijak nenamáhá upozornit na to, že vlk má žízeň, a proto se často stává, že umřete žízní uprostřed řeky. Pravda, dole pod herním oknem si můžete kliknout na vlka a spatříte stav jeho tekutin, jídla, zdraví a energie, ale sledovat to při lovu je velice složité. Dalším překvapením jsou pasti, které nejsou vůbec vidět. A tím nejhorším je zastřelení od lovce, nacházejícího se mimo obrazovku (overscreen hunter). Některé z vlkových činností jsou provázeny dokreslenými digitalizovanými animacemi, a tyto dokreslené digitalizované animace jsou provázeny texty s informacemi, čímž vás autoři nuceně vzdělávají (jak zvrhlé). Pokud ovšem neumíte anglicky a nebo jste líní si je číst, jsou na vás s veškerým vzděláváním krátcí.

Jak to tedy shrnout několika větami? Wolf je hra, která svou hratelností zaujme tak na jeden den, jelikož je velice stereotypní (lov, jídlo, spaní, lov, jídlo, spaní, lov...), ale svým provedením zaujme na dlouhou dobu. Patří mezi několik málo her, které mají mimo zabíjení času také pozitivní vliv na naše zanedbávané mozečky.

Mrkvoslav Pytlík

WOLF **71%**



\+ realistické
\+ animace
\+ poučné
\- časem nudné
\- neupozorňuje na „žízeň"

SIMULÁTOR VLKA+AKČNÍ

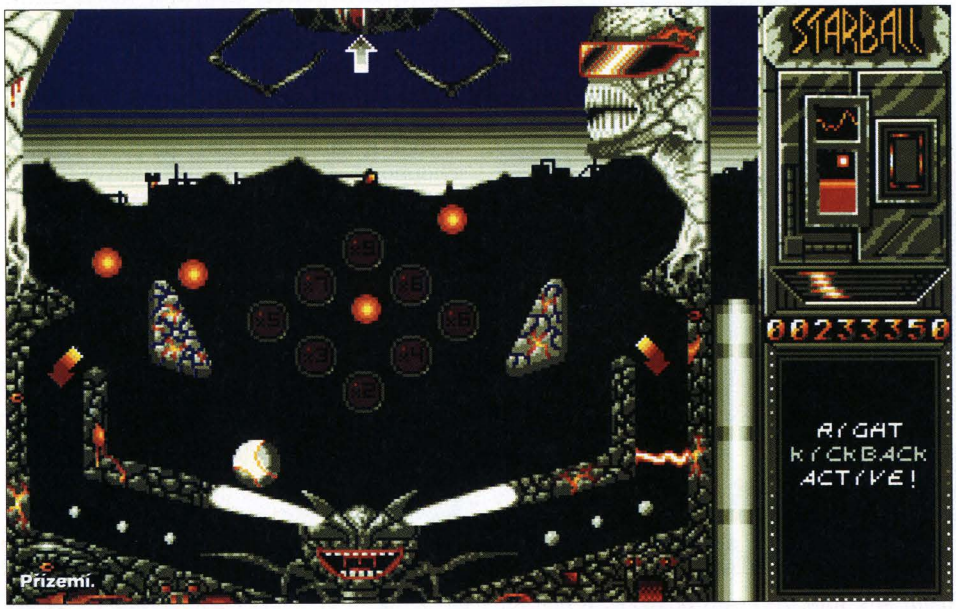
Cannon Fodder II	89
Cannon Fodder	82
Wolf	**71**
Desert Strike	70
Comando	9

Testováno na: 386SX/25, 4 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386, 600 KB RAM, VGA. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Sanctuary Woods. 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

ATARI ST, FALCON

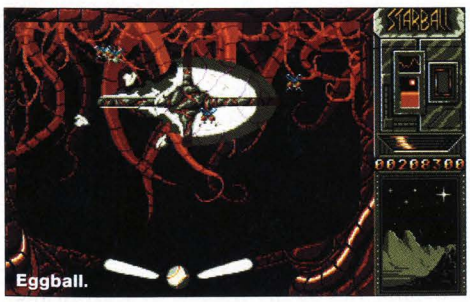
Starball

Srovnávat pinbally není zrovna snadné, co? Jeden jako druhý a stojí skoro stejně. Cože? Že tenhle je zadarmo? A že je úplně jiný, než ty ostatní? Jak je to možné?!



Přízemí.

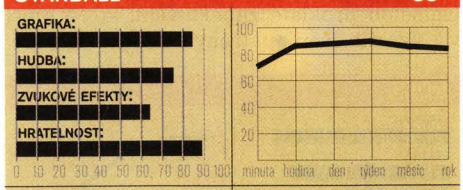
Je to zcela prosté. Parta britských kamarádů se rozhodla udělat něco pro lidstvo a stvořila velice originální hru Starball. Říkáte si, že u pinballů už nejde nic nového vymyslet? Omyl! V téhle hře si nepinkáte s míčkem či ocelovou kuličkou, nýbrž s pravým a nefalšovaným asteroidem. Ano, s tou nevypočitatelnou hroudou horniny, kterých je po celém vesmíru nekonečné množství (neznalcům doporučuji prostudovat hru Frontier). To však není jediný rozdíl mezi Starballem a ostatními flippery. Tahle hra obsahuje i několik bonusových úrovní (a jé, už vidím hráče Pinball Illusions, jak říkají něco o originalitě a léčebně pro duševně choré!), které se však neskládají pouze z prolézáním různých drážek. Naopak, je to několik her v jedné. V bonusech můžete zavzpomínat na doby začátků videoher, kdy hernám



Eggball.

kralovaly hry Arcanoid, Space Invaders a jim podobné. V Arkanoidballu rozbíjíte různé zdi, v Eggballu zase obří vejce (viz. obr.), v Invaderballu sestřelujete starým osvědčeným způsobem Marťánky a v posledním Secret Bonus Screenu děláte... to bohužel nevím, neboť jsem tam ještě nebyl pozván. Každé splnění úkolu se počítá a po dokončení toho posledního se přesouváte k dalšímu stolu. Ti bystřejší z vás již asi pochopili, že si tady nemůžete vybrat jeden ze tří (tahle hra má tři stoly) flipperů, ale k těm

STARBALL 83%



+ nápad
+ grafika
+ zábava
- nepředvídatelné pohyby šutro-míčku

PINBALL	
Pinball Illusions	92
Pinball Dreams	86
Pinball Fantasies	84
Starball	89
Epic Pinball	63

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM. **Požadavky:** min. 512 KB RAM, dop. 1 MB RAM. **Existuje na:** Atari ST, Falcon. **Výrobce, rok:** Volume 11 Development, 1994. **Testoval:** Joe

ostatním se musíte tvrdě propracovat, což se mi zatím bohužel nepodařilo. Dokonce je tu i jeden fígl, který vám trochu hru usnadní a promění váš kamínek v klasickou kuličku.

První patro.

Ani nevím, jak jsem na to přišel, ale souvisí to nějak s různými bonusy, které jsou poschovávané po stěnách.

Starball začíná pěkným intrem, ke kterému skládali hudbu samotní velcí Lost Boys (STéčkáři porozumí, pro ostatní: jedná se o slavnou skupinu belgických demo-makerů). Hra zabírá pouze jednu disketu, což je na dnešní dobu velice málo na tak hodně zábavy. Nesmíme však opomenout fakt, že nezkompresovaná má hra okolo 1.3 MegaByte. Starball je klasický scrollovací pinball (ach jo, já už z toho slova snad zešílím) o velikosti tři a půl obrazovky. Na obyčejném ST má nesamplované, leč celkem povedené zvuky. Herní systém je totožný s ostatními hrami tohoto druhu, jen chcete-li zachránit asteroid bouchnutím do stolu, tak se po stisku mezer-

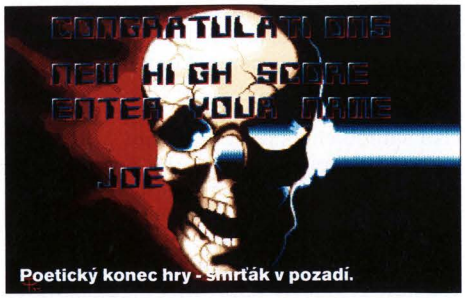
Druhé patro.

níku patrně navštvete (mě se to stává častokrát), neboť tato klávesa zastává funkci pauzy. Neposedné kamení tedy musíte zkusit zachránit tlačítkem Ctrl a věřte, že tato přeorientace probíhá velice těžce. Programátoři se stejně jako u Magic Boye obloukem vyhnuli systému, takže hra běhá ve více než 24 barvách. V důsledku toho jsem musel některé vytažené obrázky předělat v Deluxe Paintu na Amize, neboť můj rezidentní program Hardy mi je nabídnul jen v klasických 16 barvách (že se nestydí!).

Kromě ST-verze existuje také Starball na Falcona s vylepšenou grafikou, samplovanými zvuky a s vestavěným module-playerem, díky němuž si můžete nastavit jaké moduly vám budou hrát v té které obrazovce (mohou to být i vaše vlastní). Ale kdo by si koupil Falcona jen na hraní, že?

Volume 11 názorně předvedl, že i freewarové hry jsou kvalitní (no, jak které!) a z obyčejného eSTéčka vymáčkl maximum. Jsem zvědav na další projekty, neboť se proslýchá, že připravuje kopačku-mlátičku Super Kick Up, něco na způsob Street Fightera II. a jemu podobných her. Pokud budete mít po ruce nějakých 5 liber (asi 250 korun), což není zas tak moc, můžete je zaslat autorům (jejich adresa je na disku s hrou). Obdržíte kompletní zdrojový text hry v assembleru plus grafiku a můžete si udělat vlastní úrovně. Zároveň pomůžete podpořit herní ST-scénu, která takovéhle firmičky potřebuje jako sůl! A nezbude než doufat, že se na stránkách Excaliburu budou objevovat i recenze nových her od Volume 11.

Pár slov na závěr: Starball, ač freeware, je hrou velice zdařilou, originální a zábavnou. Spolek britských programátorů, který pracuje už od roku 1992, vypustil do světa program, který může bez mrknutí oka konkurovat ostatním produktům renomovaných firem, i gigantovi ze Švédska Digital Illusions. Co? Vy pořád ještě nevěříte, že i na obyčejném ST lze vytvořit plynule scrollující pinball? Tak se seberte a běžte se přesvědčit!



Poetický konec hry - Smrťák v pozadí.

JOE

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS *28.500,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *29.500,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *28.990,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *31.600,-*
PENTIUM - 66 MHz / PCI *47.800,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + *1.800,-*
HD 730 MB ..... + *2.200,-*
HD 850 MB ..... + *2.700,-*
HD 1 GB ..... + *6.200,-*

CD-ROM UMAX double speed ..... + *3.890,-*
CD-ROM Mitsumi quatro speed ..... + *6.390,-*
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + *2.550,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
ZAJISTÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 I. 723
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

EXCALIBUR

řádková inzerce

Amiga

Prodám externí 3,5„ disketovou mechaniku Datalux (2 100), inkoustovou tiskárnu MPS 1270A s náhradními náplněmi, vhodnou pro počítače od C-64 přes amigu až po PC (3 900) a asi 200 3,5" disket s programy pro amigu za cenu disket (10). Tel. 02/791 73 16. Láďa.

Koupím A1200 nebo A1200 s harddiskem (min. 170 MB). Rozhoduje 100% stav a nevysoká cena. Spěchám. Daniel Matušík, Tolstého 1134, Valašské Meziříčí 757 01.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, hodiny, TV modulátor, myš, 2xjoystick, 120 disket her a užitových prg. + color monitor Commodore 1085S. Vše za 15 000 Kč. Volejte po 16. hod. 0506/8852.

Prodám nebo vyměním hry na CD32: Simon the Sorcerer, Impossible Mission 2025, Lost Vikings aj. Vítězslav Gric, Václavské nám. 10, Třebíč 674 01.

Vyměním hry na Amigu 500. Seznam za seznam. Platí stále. Adresa: Pavel Kučera, Obecní 3, Ostrava 15, 715 00.

Prodám Amigu CD 32 za 6 000 Kč. V záruce. Tel: 0165/5962 večer.

Vlastním A500 a hodně vypalovaček, které stojí za dopis. HRY nestojí buď nic nebo stojí málo. Pište mi na adresu - pošlu seznam. Andrew Patráček, M. Kopeckého 20, Cheb 350 02.

Prodám CD32 + myš s podl. + 10 her (Microcosm, Rotr, Gunship 20000, Lab. of Time, Sim. the Sorce.) Za známku pošlu sez. Cena 13 000 Kč. Jan Smékal ml., Šafaříkova 350, Němčice nad Hanou, 798 27.

Prodám originál hry Lion King, Dream Web a Bloodnet speciálně pro A1200. Vše 100% stav, cena dohodou. Tel: 02/24221188 - Miloš.

Koupím staré hry na Amigu jako třeba Fate-Gates od Dawn, Legend of Faerghail, Dragon Wars aj. Za vaše podmínky. Miloš Kalerta, Fričova 1102, 263 01 Dobříš nebo tel: 02/24221188 - Miloš.

Prodám A500Plus, rozšířená paměť RAM na 2 MB, myš, podložka, 2xjoystick za 8 000 Kč. 300 značkových disket a 3 boxy za 3 000 Kč, 17„ RGB monitor za 7 000 Kč. 100% stav. Při koupi vcelku přenechám za 16 000 Kč (2 000 sleva), a zdarma přidám překvapení. Tel. 0448/22438 (J. Pyšný).

Nabízíme široký výběr harddisků za velmi výhodné ceny. Pro A1200 i s instalační sadou. Tel: 0361/34379.

Koupím digitizer k Amize, možno i s hudebním softw., dále koupím MIDI interface. Uveďte cenu. R. Richtárech, Krásný Dvůr 18, 439 72.

Koupím hru na Amigu 500, sháním tuto hru: Body Blows, Street Fighter II nebo hru Mortal Kombat do ceny 400 Kč nebo 450 Kč. Michal Zemko, Očovská 13, Hodonín, 695 01.

Prodám počítač Amiga 600 s příslušenstvím, literaturou, disketama a různými programy. Tel: 02/756729. Cena vzájemnou dohodou.

Atari

Atari 800 XL, disketová jednotka + 50 disket, tiskárna + traktor, cartridge autocopy 2.2, interface, 2 joysticky, centronics, rozšířená paměť, zabudován qmeg, asi 20 kazet her, literatura. Přijedu, zapojím a předvedu. Cena 8 000 Kč (dohoda možná). Tel: 995 27 44 po 20. hod.

Sháním kvalitní kopanou a hudební dema (Digi Synth, Chaos Music Composer 2.0 a 2.2 a další) na Atari 800 XL/XE. Platí stále!! Martin Sikora, Sosnová 390, 739 61 Třinec V.

Prodám počítač Atari 800 XL s datarekortérem XC12, turbo 2000 + disketová jednotka XF 551 + 2 joysticky + 10 disket + kazety. To vše jen za 5 000 Kč. Tel: 0629/2986.

Proám počítač Atari 800 XE, datarekordér CA12 v úpravě Turbo, cartridge, 2x joystick, programy, hry, manuály. Toto vše za 4 000 Kč. Lukáš Hurych, Pravoúhlá 1, Praha 5, 150 00.

Prodám Atari 800 XL s disk. jednotkou, tiskárnou, magnetofonem, světelným perem, senzory na světlo a na teplotu (i se software), několik cartridge, orig. disketami i kazetami, spousta her, 2 joysticky. Cena 10 000 Kč. Miroslav Karas, Resslova 425, Polná, 588 13.

PC

PC386/25, HD 80 MB, RAM 4 MB, FDD 3,5" a 5,25„, colour monitor S-VGA supertrend, 2 klávesnice, mouse + možnost tiskárny. Cena asi 20 000 Kč. (Dohoda možná). Tel: 995 27 44 (mimo region Prahy předvolba 02), po 20. hod.

Prodám hry PC-AT. Adresa: P.O.Box 13, pošta 3, 787 03 Šumperk.

Prodám interní 5,25" mechaniku 1,2 MB. Cena 990 Kč. Tel: 02/66712315-6.

Prodám nebo vyměním hry PC CD-ROM: UKM - 1800, Magic Carpet - 1400, hry diskety: A. Fist - 1100, Litil Divil - 500, Arena - 1100. Marek Rabas, Ostrava, Tel: 35 74 14.

Prodám originál hru Cybarwar pro PC CD-ROM. Hra obsahuje 3 herní CD-disky! Skvělá grafika a zvuk. Je ve 100% stavu. Původní cena 1 900 Kč, nyní pouhých 1 099! Sleva možná. Tel: 02/24221188 - Miloš.

Případně vyměním za CD verze her Inferno, Realms of Arkania 2.

Prodám PC Tower 386SX/33, 4 MB RAM, 84 MB HD, klávesnice CZ, SVGA 14„ monitor color, Sound Blaster 2.0 (reproduktory), tiskárna Star LC-20, diskety 3,5" a shareware na 5,25„, myš (3 tlačítka), celková cena: 24 500 Kč, tel: 05/757407.

Prodám levně orig. hry na PC, výměna možná. Tel: 4021289.

Prodám nebo vyměním hru Rise of the Robots v CD verzi nebo vyměním za jinou CD hru. T: 06994/22320.

Prodám originální disketovou verzi hry Rise of the Robots za 750 Kč. Hrbek Pavel, Božejov 52, 394 61.

Prodám PC 386 SX/33 MHz, 2 MB RAM, 120 MB HDD, 3,5„ FDD, VGA 512 KB, 14„ SVGA color monitor filtr, myš, užitkové programy a hry. Cena 23 000 Kč. Tel: 0641/221158.

Prodám lev. zvuk. kartu Sound Blaster Pro 16, v záruce, CD kvalita zvuku, CD-ROM řadič, špičkový software, mnoho her. Předvedu a nainstaluji. Tel: 0363/86366

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Prodám hry na PC (Ninja, Dune 2, Moonstone). Cena dohodou. Dune 2 bude zabalená. Martin Škrbel, Havlíčkova 1179, Valašské Meziříčí, 757 01. Tel: 24906. Platí pořád.

Prodám PC 386 SX/16, 2 MB RAM, 42 (65) MB HDD, FDD 3,5„ - 1,44 MB + 5,25", VGA color monitor, 512 KB karta VGA, US/CS klávesnice, na HDD MS-DOS 6.0, NC, T602, hry Ishar 2, Dune 2, Kyrandia 2 atd. Cena 18 000 - 19 000 Kč. Rychlé jednání + 8 bit. SB + repro. Tel: 05-44216562.

Prodám originální hry The Humans a 7 dní a 7 nocí, dále shareware Blake Stone, Duke Nukem 2, Jazz Jackrabbit, Dork Dreams, Snoopy, Desert Storm David.

Převedeme vaše data na CD ROM. Kapacita 1 CD je 650 MB. Nízké ceny. Ceník obratem zašleme. Lukáš Markovský, Janošíková 9, Šumperk, 787 01, Tel/Fax: 0649-6028.

Command a Bolly the Kid. To vše za 1 000 Kč. Telefon: 02/4017174.

Vyměním popřípadě koupím hry na PC. Seznam zašlu zdarma. Miroslav Skoumal, Dvorská 90, 678 01, Blansko, Tel: 0506/3355.

Chtěl bych si přehrávat hry na PC, je mi jedno s kým (i s čertem? -ml-). Moje adresa: Michal Matějka, Prvomájová 12, Praha 5 - Radotín, 153 00. Tel: 643 75 54. Moc vám děkuju.

Počítačové hry, přes 230 titulů.

Herní časopis ENGINE na 3,5" za 39 Kč katalog 3,5„/5,25" za 59/49 Kč dobírkou. Tel: 047/62195. Adresa: Mikro HARSOF kpt. Nálepky 589/11, 400 01 Ústí n.L.

Koupím na PC hry Street Fighter a Street Fighter II, Informace zasílejte na adresu: Rostislav Očenášek, Za hřbitovem 382, Moravský Žižkov, 691 01.

Prodám zvukové karty pro PC: Soundman - 8-bitová, mono, kompatibilní s SB, cena 1 500 Kč, Jazz 16 - 16-bitová, stereo, kompatibilní s SB PRO, cena 3 500 Kč. Včetně originálního software, zdarma přidám velké množství přehrávačů a hudby MOD, ROL, CMF, MID. Další sleva po dohodě možná. Petr Montag, Středová 1507, 735 32, Rychvald, tel: 069/6114226.

Koupím levně hry na PC/XT. Prvnímu zájemci pošlu kupón na slevu. Telefon: Opava - 0653 213021.

Koupím jakékoliv fotbalové manažery na PC. Např. Premier Manager 1,2,3, Football Manager, Hetrik atd. Cena dohodou. David Beneš, Sídliště 719, Trhové Sviny, 374 01.

Vyměním adventury od Sierry, hlavně Larry 1 - 6. Jakub Janíček, Heycovského 37, Olomouc. Tel: 048/5413643.

C64

Vše pro Commodore 64. Fa Trsek, tel.: 02/531161.

Koupím nebo vyměním hry pro C-64 na kazetě. Např. Empirus, Scenario, North and South, Nova II. Zašlu vlastní seznam. Na penězích nezáleží. Mička Ros., Nezvalova 238.

Prodám C64 II, disk drive, tape, joy, myš, 50 disket, kazety, systém GEOS, hry Hook, Elvira, Hobit, Space Crusada a další, účetnictví, te... Cena 6 000 Kč, rychlé jednání 4 500 Kč (kupováno v Tuzexu za 15 000 Kč). Tel: 05-44216562.

Různé

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

Prodám Excalibur 22 - 40 za 190 Kč + poštovné, velmi zachovalé, Václav Šanc, Bezručova 496, Týnec nad Labem, 281 26.

Prodám Game Boy + hry: Spider-Man a Meg Man II. Cena 2 500 Kč (původní cena 4 000 Kč). Tel: 02/3113993.

Prodám konsoli Nintendo Pegasus 777/DX + 2x joypad + optická pistole + hry: 165 her + 3 hry na op. pistoli (zdarma) + Battle Toads + Castlevania. Cena: 3 630 Kč. Možný i jednotlivý prodej. Adr.: Jan Vacík, Okřesaneč 101, Hostovlice, 285 62. Zn: LEVNĚ!

Na Didaktik (48 KB) sháním tyto hry: Emlyn Hughes, Dizzy 1 a jiné hry. Prosím o seznam. Martin Dočekal, Boleratice 145, 691 12. Zn. Spěchá, 5 - 10 Kč za jednu hru.

Prodám ZX Spectrum + 48 KB, magnetofon Amstrad XR400, joystick, zapisovač - tiskárnu Minigraf, 18 kazet se stovkami her a uživatelských programů, k tomu tištěné návody. Vše za 3 000 Kč. Petr Esteřák, Sychrov 68, Vsetín, 755 01. Tel: 0657/7182.

Prodám český manuál na hry Daemonsgate a Dark Legions - jeden za 50 Kč. Ivo Válal, Slavičky 5, Vladislav, 675 01.

Prodám 8bitové hry Family Computer System kompat. s NES + 7 konzolí. To vše za cenu 5 000 Kč i podle domluvy. Na adrese: Robert Maivald, Lanškrounská 28, Svitavy, 568 02, tel: 0461/21870.

Prodám videohru Sega Mega Drive 16 bit s 3 joy + 6 cartdidge her samo sonic 1, chahan merc. Cena 8 000 Kč. Crhák, Wolfova 24, 796 03 Prostějov.

Prodám Apple Macintosh LC II, 40 MB HD, klávesnice, myš, CS systémový software. Cena 12 500 Kč. Tel: 02/66712315-6.

Prodám barevnou tepelnou tiskárnu Star SJ-144 za 9 000 Kč. 02/66712315-6.

AMIGA

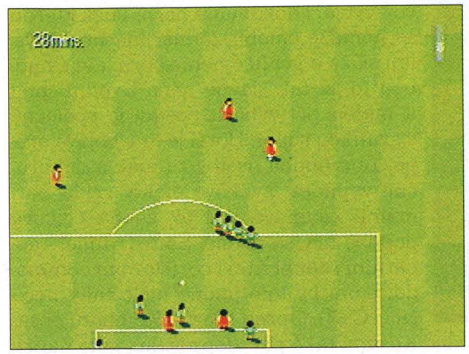
Sensible World of Soccer

Jeden z nejhratelnějších fotbalů na našich monitorech.

Kdo mě zná, ten ví, že já a sport - to jsou skoro synonyma. Ze všeho nejraději mám fotbal, a proto si ho při každé příležitosti zahraji. Nepohrdnu tenisem, ping-pongem či hokejem, i když ten hraji jen na betonu s tenisákem. Ve škole jsem se na tělocvik vždy těšil, proto jsem rád, že si můžu fotbal zahrát i na naší fakultě. A i když nejsem žádný Maradona (neberu drogy), hraji docela slušně.

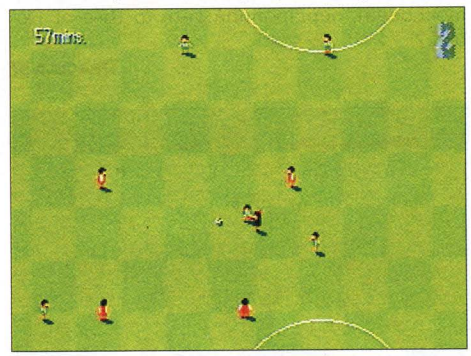
Není divu, že jsem to zkoušel i závodně, ale jaksi jsem u toho nevydržel. Pruboval jsem atletiku a fotbal, ale měl jsem radši sprinty než maratóny a hraní s míčem než kolečka kolem stadiónu, tak jsem to vzdal. Od těch dob sportuji jen s kámošema před barákem nebo na fakultě. Za to, že si zahraji 1.ligu, NHL či NBA, vděčím počítačovým hrám. Avšak jakožto člověk sportovní - což ale neznamená fanatický - mám na sportovní hry jiné nároky než kupříkladu Haquel. Není mi srdečně jedno, jestli se ve finále Českého poháru střetne Real Žižkov s Bayernem Bratislava a rozhodující gól vstřelí Buffalo Bill po přihrávce Johna Johnsona nebo pokud si nemůžu zahrát ani mistrovství světa. Ale grafiku, rychlost či hratelnost samozřejmě nepřehlížím. Sensible World of Soccer od Sensible Software toho splňuje mnohem více. Proto není divu, že si ho dovolím zařadit mezi ty nejlepší sportovní hry.

Pochybuji, že nějaký amigista, a dnes vlastně již PC-čkář, nezná Sensible Soccer. Je to jeden z nejhratelnějších fotbalů na našich monitorech a až doby hry FIFA Soccer těžko hledal konkurenci. Já jsem na Sensiblu oceňoval především skvělou hratelnost a také skutečné sestavy všech týmů. Nic z toho u hry Sensible World of Soccer (SWOS) nechybí. SWOS toho ale nabízí mnohem, mnohem víc. Na první pohled mě upoutalo nové základní menu, které se od klasického menu z minulých dílů dost změnilo. Zmizela možnost editace týmů, což se ale vzhledem k možnosti kupování hráčů a aktualizovaným sestavám dá pochopit. Když jsem u těch sestav, zmíním se o překvapení, které si programátoři pro nás připravili. Nejenže tady je většina ligových týmů ze všech evropských zemí, ale navíc tu jsou i týmy druholigové či třetiligové, ale to samé platí i pro Jižní Ameriku a v omezeném rozsahu i pro ostatní světadíly. Můžete se tedy probírat sestavami desítek zemí, stovek klubů a tisíci jmen vše skutečné a aktuální, to muselo dát autorům docela slušnou fušku. Ale ty týmy si nemusíte jen prohlížet, za ně lze i v klidu hrát. Nabízí se tím možnost zahrát si 1. jihoafrickou či druhou novozélandskou ligu a někdy i národní poháry. U Evropy nechybí Pohár Vítězů Pohárů, Pohár UEFA



nebo Liga Mistrů. Pokud jde o národní týmy, tak pro ně je tu především mistrovství světa, u kterého si můžete zvolit účastníky čili České Republice nestojí v cestě za titulem skoro nic. Jestli vás budou nudit opravdová jména, zkuste si zahrát s custom teams. Mužstva jako Bible s trenérem Bohem či Jezdci F1 s útočníkem Nigelem Mansellem a trenérem Frankem Williamsem jsou určitě zajímavá. Jak vidno, nabídka je velice pestrá.

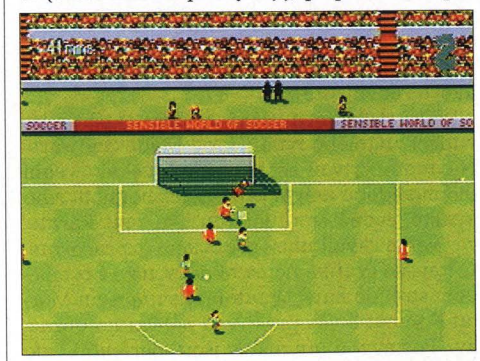
Ale to ještě není všechno, mimo pouhé jedné sezóny či jednoho šampionátu tu je možnost 20ti leté kariéry kormidelníka zvoleného týmu. Což samozřejmě neznamená 20 let strávených u SWOS, ale 20 sezón se vším všudy, tedy ligou, pohárem a evropskými klubovými soutěžemi. A abyste se nenudili, nemusíte jen hrát, nýbrž můžete i manažerovat váš tým anebo oboje dohromady. Být manažerem zde



není tak složité jako třeba v Premier Managerovi I-III, tady stačí zvolit jen správnou sestavu a kupovat či prodávat hráče. Sestavu si nemusíte volit jen z předem definovaných rozestavení, ale lze si vytvořit i vlastní taktiku. Změněno je i ukládání pozic, tzn. ne jen jedna pozice jako minule, ale vzhledem k save disku (na který se ukládají jak pozice z kariéry a jednosezóních soutěží, tak i nové taktiky) je počet pozic limitován jen počtem vašich disket. Aby toho nebylo dost, je tady ještě jedno překvapení (a to jsem ani nezačal hrát). Jak jsem si přál, tak se stalo. Abych byl konkrétnější, chyběla mi statistika vstřelených gólů a hle, SWOS ji má. Lze již porovnávat střeleckou potenci hráčů Bohemky s útočníky Realu Madrid, co dodat.

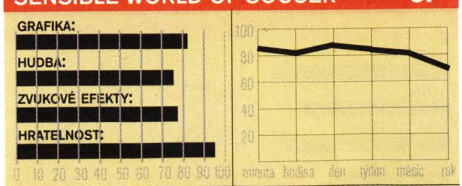
Konečně se dostáváme k samotné hře. Aby se neřeklo, tak i ta se změnila. Pravidla samozřejmě zůstala, ale přibylo pár vylepšení. Okolo hrací plochy byly postaveny tribuny, na nich sedí diváci v barvách právě hrajících týmů, sem tam jsou i reklamy, za brankami můžete spatřit fotografy a policisty atd. To jsou jen kosmetické změny okolí, ale i hře přibyly nové prvky. Skvělé je simulování hráčů, vypadá to skutečně (zvláště když po odpískání faulu, postižený hráč hned vstane a pustí se do hry, stejně jako ve skutečnosti). Realitě se přiblížila i rozhodnutí rozhodčích, kteří asi podle nových regulí světové fotbalové federace (FIFA) zpřísnili hru, takže červená karta nebude zas takovou výjimkou. Hlavní změnou, kterou jsem po chvíli zaregistroval, je zvýšená obtížnost hry. Trvalo mi dokonce pár zápasů, než jsem vůbec vstřelil gól! Brankáři se nějak pekelně rozchytali a ani osvědčené finty z minulých dílů na ně neplatí. Já jsem tomu ale jedině rád, protože vítězství Framu Reykjavík nad FC Barcelona mě už moc netěšilo. Zde se vám to jen tak nestane, protože zpočátku můžete mít problémy s Barcelonou Fram porazit. Stačí jen několik zápasů a zase se do toho určitě dostanete, takže klid..

SWOS je určitě lepší než díly minulé, to je bez debat. Srovnání s FIFA Soccerem už ale bude horší. FIFA má bezpochyby lepší grafiku i zvuky, ale hratelnost (do které počítám i ty stovky skutečných klubů, skutečná jména hráčů, spoustu soutěží atd.) má podle mě lepší SWOS. Zvláště pokud FIFA Soccer hrajete z disket, pak přeju pevné nervy. Celkově mám radši Sensible, i když je to velice těžké rozhodování. Hoši od Sensible Software odvedli opět dobrou práci. Pokud vás již SWOS nebaví (o čemž dost pochybuji), připravte na po-



kračování, protože Sensible World of Moon Soccer je již na spadnutí. Příjemnou zábavu a sportovní vyžití přeje **LEWIS**

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 87%



+ spousta týmů a soutěží
+ skutečná jména a aktuální sestavy
+ skvělá hratelnost a zábava
- nejde na harddisk

S P O R T	
Sensible World of Soccer	87
FIFA Soccer	86
Sensible Soccer Int. Edition	78
Manchaster United P.L.Ch.	76
Goal	70

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. 2xFDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Sensible Software, 1994. **Testoval:** Lewis

ATARI JAGUAR

Kasumi Ninja

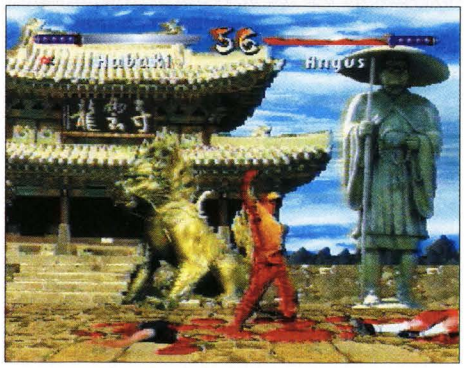
Temná mračna se snesla nad ostrov Kasumi a následně na celý svět.

Po mnoho generací se tradují pověsti o dobře skrytém ostrově Kasumi. Říká se, že produkuje nejslavnější bojovníky světa cvičené samotnými bohy. Hustá mlha obklopuje tento ostrov a zabraňuje jeho objevení. Kdo tento ostrov náhodně objevil, o tom nebylo víckrát vidu ani slechu. Vy, jako bojovník kláštera Dračího dechu, jste od narození cvičen k tělesné a duševní zdatnosti právě na ostrově Kasumi. Nemáte žádnou rodinu (to znamená, že jste sirotek) a jste od malička vychováván mnichy v klášteře na tomto kusu pevniny v širokém oceáně. Nejvyšší duchovní v tomto klášteře jsou napůl lidé, napůl bozi. Jsou to Hiei (ztvárňuje dobro), Kaio (představuje neutralitu) a Gyaku (zástupce temnot a zla). Tato rovnováha sil udržovala mír na celém ostrově. Gyaku však pomocí nejčernější magie odstranil zbývající druhy a nyní mu nestojí nic v cestě za ovládnutím celého světa. Posledním, kdo přežil Gyakovo řádění, jste vy...

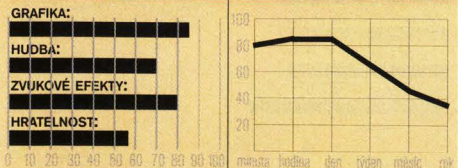
Takto začíná nejnovější produkt nepříliš (ba vůbec) známého týmu Hand Made Software. Na tento výtvor se netrpělivě čekalo velmi dlouhou dobu a nyní je na mně zhodnotit jeho kvalitu. Jedná se o bojovou hru, spíš karate, ve velmi kvalitním grafickém zpracování. O tom, že grafika nemá obdoby, a že s přehledem strčí do kapsy i automat s nápisem Mortal Kombat 2 vás přesvědčí pohled na obrázky. Postavy a animace jsou perfektní, ale zdaleka nevybočují z normálu tak jako jednotlivá pozadí (myslím tím obrázky v pozadí každé bojové arény), které opravdu nemají chybu. V pozadí se vždy nachází true color obrázek v rozlišení 2160 X 512 (samozřejmě není vidět celý, ale vždy jen třetina), který je ve spodní části ručně dokreslen, což vytváří dokonalou herní iluzi, kterou se nemůže chlubit žádná jiná hra. Myslím si, že o grafice není sporu, ale s hudbou to již tak slavné není. Úvodní song a hudba při výběru postav je společně s grafikou super. Horší je to v bojové aréně. Tam hudba nestojí za mák a doporučuji vypnout. Zvukové efekty zcela normální. Zajímavé je i to, že na celkové podobě hry se podílel Sam Tramiel - generální ředitel Atari co. (starším commodoristům by toto jméno mělo taky něco říci - C 64). Oproti Mortal Kombatu obsahuje Kasumi také pár zlepšováků, jako například zapínaní či vypínání krve nebo fatalit a dokonce i uzamčení celé hry, což umožňuje rodičům zabránit hraní hry v krvavém módu dětem, čímž se z krváku stává večerníček. Pěkně je též vyveden systém výběru postav. Pohybujete se po místnosti, ve stylu Doom, kde jsou sochy vašich nepřátel a vy si zde můžete zvolit soupeře, či si o něm přečíst nějaké informace. Jediné, co tuto hru dělí (a hodně oddaluje) od naprosté dokonalosti, je vysoce podprůměrná inteligence vašich protivníků, nemluvě o jejich počtu (pouze 9). A samozřejmě musíme přičíst i obtížnost, která je směšně jednoduchá.

Celkově vzato se jedná o slušnou pařbu, graficky silně nadprůměrnou a nebýt pár podstatných chybiček ze strany programátorů, jednalo by se o nejlepší hru tohoto žánru. Škoda, snad příště, Hand Made Software! Mimochodem, nepřipomíná vám to Rise of Robots?

DRACULA



KASUMI NINJA 72%



+ skvělá grafika
+ dobré pozadí
+ hra dvou hráčů
+/- krev
- stupidní protivníci
- lehká obtížnost

B O J O V Á	
Mortal Kombat II	85
Samurai Shadown II	80
Kasumi Ninja	72
Dragon	65
Street Fighter I	42

Testováno na: Atari Jaguar. **Výrobce:** Hand Made Software.
Testoval: Dracula

ATARI JAGUAR

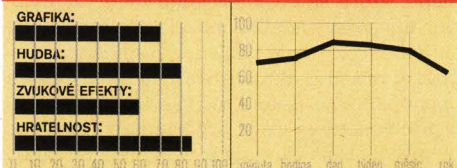
Iron Sol

Vždyť je tak snadné rozšlápn

Píše se rok 2024. Industrializace přesahuje hranice planety. Na Zemi se začíná formovat nadnárodní společnost, známá jako Iron Fist. Tato korporace prosazuje své mocenské zájmy dosti nevybíravým způsobem - za pomoci špičkových zbraní, které chrlí její nepřetržitě běžící výrobní linky. Iron Fist si chce za výrazné pomoci vojenské síly a brutálního násilí podmanit a ovládnout okolní svět. Proti zvůli Iron Fist Corporation bylo vytvořeno hnutí zvané Resistance, jehož členové se rekrutují z řad nezávislého obyvatelstva a odpůrců I.F.C. Stoupencům Resistance se podařilo ukořistit nejnovější zbraň I.F.C. - 42 stop vysokého, člověkem řízeného robota, který má možnost být vyzbrojen arzenálem nejmodernějších vražedných nástrojů. Svoboda zbývajícího lidstva leží na bedrech pilota tohoto robota...

V osobě člena týmu Resistance ovládáte masivního ocelového robota, jehož úkolem je sabotovat akce I.F.C., decimovat nepřátelské jednotky (tanky, vrtulníky, „konkurenční" roboty atp.) a objekty, případně chránit majetek Resistance (laboratoře, automobily něco převážející atd.). K úspěšnému dokončení této hry je třeba splnit 16 více či méně obtížných misí. Uvedu příklad: „Nepřátelská společnost někde v jižním sektoru města vyrábí nukleární pumu. Vyhledej budovu, kde se toto děje a znič ji!" nebo „Za městem se nachází závod, který sestavuje a kompletuje tanky nepřítele. Tuto budovu a stavby k ní patřící srovnej se zemí!". K likvidaci specifických objektů je kovové monstrum vybaveno řadou účinných zbraní, počínaje obří motorovou pilou a řízenými střelami konče. Člověka jistě potěší, poté co se vypořádá se čtveřicí misí,

IRON SOLDIER 72%



+ hratelnost
+ hudba
+ zábava
- zvuk
- málo textur

3 D A K Č N Í	
Metal Tech	82
Iron Soldier	72

Testováno na: Atari Jaguar. **Výrobce, rok:** Eclipse, 1994.
Zapůjčil: JRC. **Testoval:** Azirek.

dier

out tank!

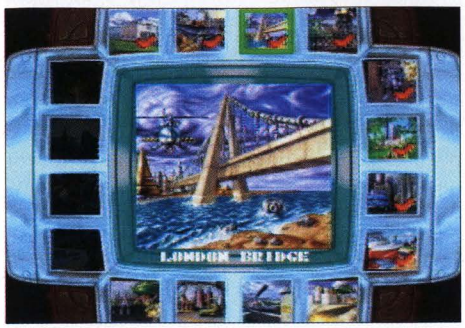
možnost uložit si současný stav na cartridge.

Každopádně se nedá autorům upřít zdařilý pokus o originalitu. Zatím jsem ve své počítačové historii žádný podobný projekt neviděl.

Co se týče grafiky, příznivci vektorů budou zcela jistě nadšeni. Touto větou narážím na fakt, že všechny objekty jsou vektorové, občas se tu a tam mihne nějaká ta textura (tanky, helikoptéry - velmi zdařilé) nebo stínovaný vektorový objekt. Škoda jen, že těch textur není tolik, aby uspokojily i náročnější hráče (nedá se nic dělat, na tu cartridge se to nemůže všechno „nacpat"). Hudba hrající v pozadí téměř dokresluje tu správnou atmosféru. Zvuky zvuky jsou, bohužel, průměrné.

Podtrženo, sečteno. Originální vektorová 3-D akce se slušnou muzikou vás pravděpodobně chytne (možná také kvůli množství softwaru, který je v ČR pro Jaguara k dispozici). Na grafice a zvucích by se určitě dalo ještě cosi zlepšit, nicméně pro mne patří tato hra mezi lepší, které jsem kdy na Jaguaru viděl. Přes některé chybičky jako je nevzhledný úvodní obrázek nebo neschopnost programátorů namixovat zvuky (při spuštění střelby za chůze se vypíná zvuk kroků) či znovuobjevování se nepřátel je toto dílko hodné naší pozornosti především díky originalitě a dobré atmosféře.

AZIREK



ATARI JAGUAR

Dragon - Bruce Lee Story

Je lepší Dragon nebo Mortal?

Narodil se v San Francisku, 27. 11. 1940. Když mu byl jeden rok, odcestoval s matkou do Hongkongu. Tam se začal učit bojovým uměním, ze kterých si postupně vyvinul vlastní styl. V osmnácti letech se vrací do Spojených států, kde pracuje jako číšník v restauraci u své tety. Bruce se učí tanci a dává soukromé taneční hodiny některým známým osobnostem (např. Elwis Presley). Tyto hodiny se stávají slušným příjmem. Zároveň získává kontakty v Hollywoodu a dostává se k natáčení svého prvního filmu - Way of the Dragon. Tento snímek mu vynáší slávu a peníze, které mu stačí na zbytek jeho života. Umírá 20. 7. 1973, kdy mu je 32 let. Příčiny jeho smrti byly záhadné a neurčité...

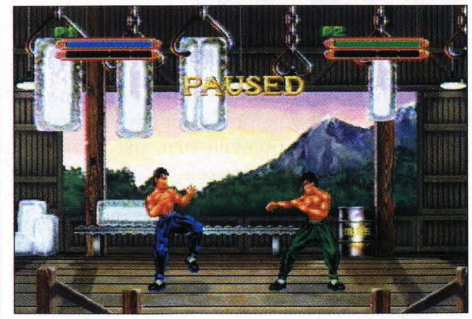
A Dragon? Jedná se o další přepracování legendární automatové hry Street Fighter II. V roli Bruce Leeho bojujete proti podlým nepřátelům. Vaši protivníci jsou ďábelsky vychytralí (narozdíl od Bruceho v této hře) a občas používají při boji řetězy, sekáčky na maso a spoustu dalších, zajímavých a užitečných nástrojů. Aby toho nebylo dost, někdy si přizvou na pomoc svého kumpána, u něhož je zaručeno, že vás bude tepat hlava nehlava, s o to větší radostí, když jeho práce bude úspěšná. Vašemu dobře bojujícímu hrdinovi postupně narůstá jakási zkušenost, která, když dosáhne určitého stupně, tak se karatista stává rychlejším, zručnějším, může používat např. nunchaky atd. Jednoduše řečeno se celkově zlepší v boji. Absolutně špičková zábava však nastává po připojení druhého joypadu a hře dvou lidí. Tito dva jedinci obvykle uzavřou koalici proti jedinému protivníkovi (z toho vyplývá, že v ringu jsou tři zápasníci, bijící se navzájem) a tomu pak nezbývá nic jiného, než mezi nimi poletovat hlavou napřed. Toto „utrpení" skončí až poté, co se v křečích zhroutí na zem. Jinak je myšlenka hry velmi jednoduchá a hravě ji zvládne i pětileté děcko.

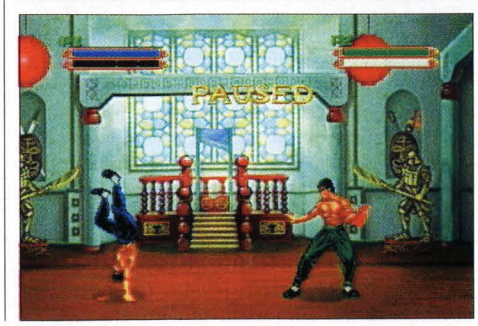
Kdyby mi Dragona někdo předvedl na počítači Atari ST, asi bych řekl toto: „Fantastická grafika. WOW!„ ale na Jaguara je to tzv. nic moc. Připadá mi totiž, že by tuto grafiku ve stejné kvalitě zvládly i 256ti barevné grafické adaptery. Podobný názor mám i co se týče hudby a zvuku (samozřejmě ne s počtem barev na obrazovce).

Za asi jediné výraznější plus lze považovat kooperativní pařbu dvou hráčů a možnost, při případné prohře, o svůj ztracený život bojovat s duchem podsvětí (šance na výhru přibližně 1:8).

Celkově bych projekt Dragon doporučil lidem, kteří nejraději drtí nepřátele pomocí asijských bojových umění při 2-D soubojích.

AZIREK





DRAGON - BRUCE LEE STORY 65%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ hra 2 hráčů
- slabá grafika
- slabý zvuk
- slabá idea

BOJOVÁ	
Mortal Kombat II	85
Mortal Kombat I	81
Street Fighter II	77
Dragon	65
Street Fighter I	42

Testováno na: Atari Jaguar. **Výrobce, rok:** Virgin Games, 1994.
Zapůjčil: JRC. **Testoval:** Azirek.

C64

Another World

Na americkém kontinentě v blízké budoucnosti...

Vinou lidského faktoru selhalo bezpečnostní zařízení, které kontrolovalo celou síť atomových elektráren v Severní Americe. Nastala řetězová reakce výbuchů na různých místech tohoto kontinentu a během několika týdnů pokryla radioaktivita celou plochu Ameriky. Většina lidí zmutovala na odporná stvoření, která zabíjela vše živé, co se jim připletlo do cesty. Ti, kteří nebyli zasaženi tou šílenou dávkou radioaktivního záření, pobývali většinou v podzemí a postupem času zapomínali na vše, co se lidstvo od svého zrodu dozvědělo. Vůbec nepátrali, zda je někde místo, které nebylo postiženo zářením. Mysleli si, že je radioaktivita prostě všude. Ale ty si to nemyslíš! Ty víš, že někde přece jenom existuje místo, kde se dá normálně žít. A jsi rozhodnout ho najít a přivést do něj živořící zbytky amerických občanů.

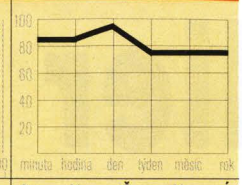
Tak takhle nějak by mohl vypadat příběh Another Worldu. Ale nevypadá! Proč? Protože Another World bohužel žádný úvodní příběh nemá! A to je asi tak jediné, co mi na této, jinak dokonale (na svoji dobu) a propracovaně provedené hře, vadí. Co je tedy vaším posláním? Musíte obnovit transportní systém teleportů a tím umožnit přeživším lidem, dostat se do nepostižených oblastí. A jakým způsobem tento systém uvedete znovu do chodu? Je třeba sbírat aktivující jednotky, které jsou rozházeny po jednotlivých částech kontinentu (neboli levelech). Na každý teleport je potřeba šest těchto jednotek, ale je tu háček. Jednotlivé jednotky jsou označeny různými čísly (kladnými i zápornými) a teleport je ještě k tomu rozdělen na dvě poloviny. Tak jak tam ty aktivátory umístit? Jednoduché - musíte na každou stranu dát tři jednotky se stejnými čísly. Naštěstí to máte trochu ulehčené - v každém teleportu jsou už nějaké jednotky uložené, takže stačí, abyste zjistili jejich čísla a pak jenom doplnili zbývající. Pokud je umístíte správně, začne vám blikat (nad tou částí teleportu, kam jste ukládali) kontrolka. Ještě bych měl dodat, že když bliká levá, tak se můžete teleportovat pouze do jiného místa ve stejném levelu, kdežto když svítí pravá, máte možnost přemístit se do jiného levelu (zpětná teleportace je samozřejmě přípustná). Pokud přece jenom umístíte jednotky špatně, tak je s vámi amen a ztrácíte jeden ze životů. Když se vám ale podaří obnovit funkce všech teleportů (jejichž počet závisí na volbě mise před startem hry), tak je potřeba vrátit se k teleportu, kde vaše počínání započalo a na jeho pravou stranu vložit zbývající aktivátory. Potom už stačí zadat příkaz k přenosu na jiný kontinent a je to v suchu.

Another World je první hra od X-Ample Architectures, kterou jsem na C64 hrál a vůbec mě nezklamala - super grafika (na svoji dobu opravdu nevídaná) i hudba. Snad jenom těch všelijakých potvor je příliš.

WILY

ANOTHER WORLD 93%

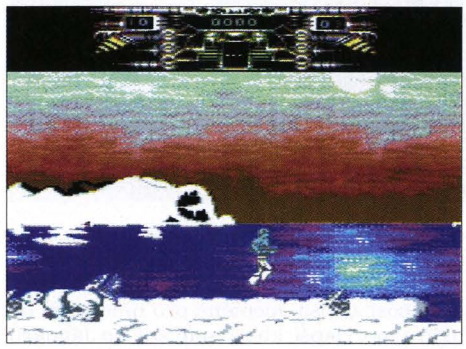
GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ super grafika a hudba
\- docela obtížné

A K Č N Í	
Turrican II	95
Another World	**93**
Turrican	85
Greystorm	78
Darksword	72

Testováno na: C64. **Požadavky** C64. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: X-Ample Architectures, 1990. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily



C64

Iketa

...připravte se - další ryu!

Konečně po dlouhé době, kdy jsme se setkávali většinou s logickými hrami, se na trhu objevila hra, při které budete spíše než mozek potřebovat štěstí a rychlou ruku. Je tomu opravdu tak - nové karate je na světě. A popravdě řečeno, není špatné. A aby nebylo, když hru programoval Michael Strelecki (pro neznalce bych jenom připomenul, že se podílel na hrách jako Quadrant, Genloc...).

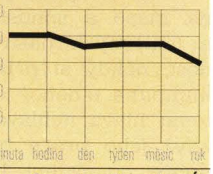
Asi by bylo zbytečné, abych vám tady vysvětloval, o co v téhle hře jde. Je to prostě taková odreagovačka po každodenním stresu v práci nebo ve škole. Za povšimnutí stojí grafické zpracování, za kterým stojí zase Michael Strelecki. Čistě scrollující bitmapová krajina přes dvě obrazovky je opravdu úchvatná. Ale jako každá hra, tak i Iketa má svoje mouchy. Nejvážnější nedostatek je poměrně malý počet chvatů, které váš bojovník ovládá a jeho kontrola joystickem je docela obtížná. Suma sumárum musím ale říct, že všichni fanoušci tohoto bojového umění by si Iketu neměli nechat ujít.

A mimochodem - Michael Strelecki pracuje na pokračování, které zatím nese pracovní název Vapour. Prý to bude mnohem zábavnější a propracovanější karate než Iketa. Pět bojovníků najednou na obrazovce a jiná překvapení - to zní slibně, ne? Vapour by se měl dostat na trh do konce léta.

WILY

IKETA 80%

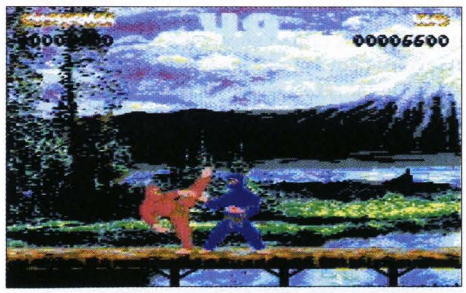
GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

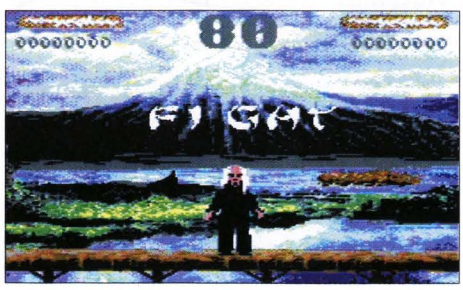


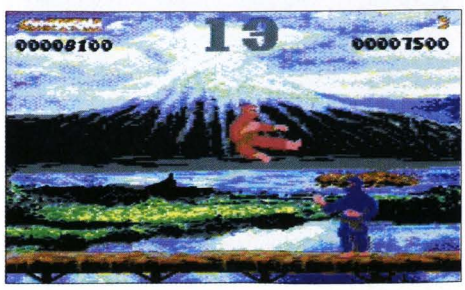
\+ super grafika
\- ve hře pouze zvukové efekty
\- pouze jedno pozadí

B O J O V Á	
Black Panther	94
Iketa	**80**
Street Fighter 2	75
Street Fighter	71
International karate	67

Testováno na: C64. **Požadavky** C64. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: Tristar, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily

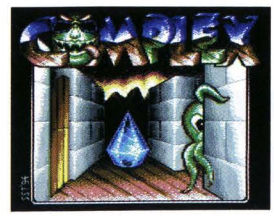






C64

Complex



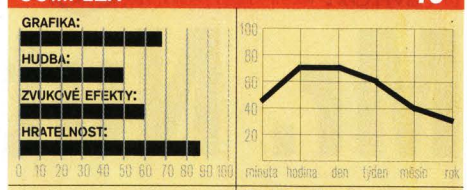
Patříte mezi příznivce her v hlavní roli? Pokud ano, tak tato recenze je určena právě pro vás.

Je to už hodně dávno, co byla vyrobena poslední hra v hlavní roli na na náš malý počítač - byl to Shadow of the Evil na konci roku 1993. Ale náš Complex nemá se Stínem Ďábla vůbec nic společného - nemá žádnou promyšlenou dějovou linii. Musíte se pouze dostat z komplexu labyrintů (odtud název hry), kam vás někdo žertem dostal. A že to nebude jenom taková nedělní procházka, se budete moct přesvědčit ve třiceti labyrintech, které na vás autoři připravili. V bludištích je pro vaše potěšení nachystána spousta potvor žíznících po vaší krvi, zavřených vrat, teleportů a samozřejmě předmětů, které musíte sbírat - klíčů, lahviček s lektvary, peněz, diamantů a mnoho dalších. A abyste to neměli jen tak jednoduché, máte na každý labyrint určitý čas, který je v některých případech dost šílený. Ještě štěstí, že máte k dispozici mapu (zpřístupníte si ji pomocí space), na

které je znázorněna vaše pozice i poloha vašich nepřátel - ale i tak je to dost velká fuška zvládnout to včas.

Co mě ale nejvíce na Complexu zaujalo? Věřte nevěřte, byl to pohyb. Zatím jsme byli zvyklí na jakési skoky z jedné pozice na druhou (jako například v Bard's Tale nebo Elvíře), ale tady máte pocit skutečného pohybu.

COMPLEX 75%



+ zajímavé zpracování
+ dostatek labyrintů
- hudba a grafika nic moc

DUNGEON	
Elvira II	98
Elvira	92
Bard's Tale I	86
Dragon Wars	85
Complex	75

Testováno na: C64. **Požadavky** C64. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: CP Verlag, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club.
Testoval: Wily

I když je to pouze animace, vypadá to, že jde o dobře provedený texture-mapping. To znamená, že máte pocit, jako byste hráli Wolfensteina nebo Dooma (s trochou nadsázky, samozřejmě).

Kdyby si autoři více vyhráli s grafikou a muzikou, byla by to rozhodně jedna z nejlepších her za rok 1994.

WILY

C64 - PREVIEW

Walkerz

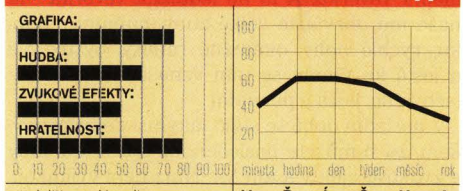
Vypadá to, že po úspěšných Arc Doors pro nás připravila česko-slovenská skupina New Entry další lahůdku. Před nedávnem se mi totiž do drajvu dostalo preview na jejich nový projekt, který nazvali Walkerz. Jestli si myslíte, že to je pokračování příběhu prince zakletého do takové malé zelené skákající potvory (pro ty neznalé - žáby), tak jste vedle jak ta jedle. Tahle hra je úplně o něčem jiném. Představte si, že jdete do práce (nebo ty šťastnější do školy) a v cestě vám brání různé krátery, propadla, propasti a všelijaké další nástrahy (jo, uznávám, že je

to trochu uhozená představa, ale pro pochopení principu hry naprosto postačující). No a ve hře máte za úkol pohybovat speciální plošinou, aby se mohli Walkerz bezpečně dostat na druhou stranu a pokračovat ve své cestě bůhví kam. Ale není to zase tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. V jednotlivých levelech se vám Walkerz pohybují všemi směry, různou rychlostí a pozic, kam umístit vaší plošinu je dost a dost. Do dalšího levelu se dostanete, když se určitý počet „chodců" (Johny Walker rules!) dostane tam, kam měl namířeno.

Jak jsem se od tvůrců dozvěděl, tak Walkerz by měli spatřit světlo světa v průběhu tohoto roku.

A na závěr ještě pár novinek: z českých a slovenských dílen vyjdou v brzké době tyto hry: Pozitronic - něco na způsob fotbalu, který je určen pouze pro 2 hráče; Pra-se - další logický rychlík; Vision - taky na potrápení

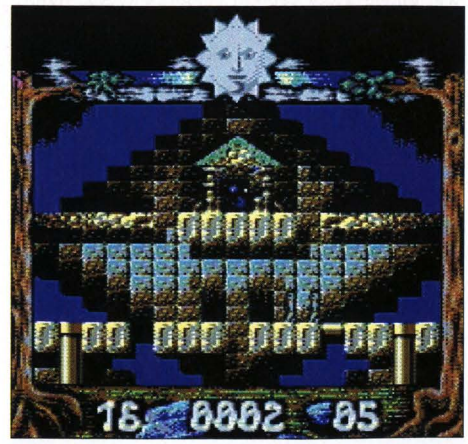
WALKERZ 77%



+ další z malé rodiny domácích produktů
- nic moc hudba

HŘÍČKA	
Orb	85
Walkerz	77
Brain Spasm	76
Queens	65
Geometrix	45

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: New Entry, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club.
Testoval: Wily



mozkových závitů. Dále jsem slyšel o Strip Pokeru a jedné strategicko-logické hře - ale nechme se překvapit!!!

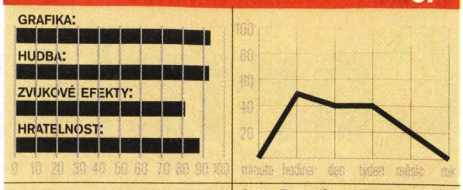
WILY

AMIGA

Mr. Nutz

Veverka, která se umí vznášet ve vzduchu.

MR. NUTZ 87%



A R C A D E
Mr. Nutz 87

Testováno na: Amiga. **Existuje na:** Amiga. **Požadavky:** Amiga.
Výrobce, rok: Ocean - Neon, 1994. **Testoval:** RIP

Kdybychom měli přirovnat hru Mr. Nutz k některé jiné hře, byl by to jistě Sonic the Hedhedog od Segy. Ovšem hlavní postavičkou v naší gamese není ježek, alébrž veverka. A to ne ledajaká veverka - ta naše má obzvláště velké zuby, huňatou oháňku, rychlé nohy, okamžité reflexy, bystré oči a ještě ke všemu se umí vznášet ve vzduchu (schválně, jestli ji poznáte).

V poslední době se stalo jakýmsi dobrým zvykem, že si můžete poslechnout vybrané hudby a zvukové efekty a ani Mr. Nutz není výjimkou. Soundmenu jich obsahuje přeberné (opak nepřeberného) množství. Hudeb si můžete poslechnout devět, zvuků celkem 30. Vybereme si počet životů (samozřejmě ten nejnižší) a dáme se do hry. Ale ouha!, řekneme si, sotva co zříme hru samotnou. Hrací pole zabírá sotva 1/4 obrazovky, hlavní hrdina je sotva větší než lumík, hrací pole vidíme svrchu - to má být ta hra, kterou tolik všichni vychvalují? Ne, nebojte se, to je jen úvod. Zde je ten náznak originality. Než totiž začne opravdovská hra, musíte se prokousat ještě touto částí. Zdá se vám to jako zdržovačka? Máte a nemáte pravdu. Zde si totiž můžete promluvit s některými postavami a věcmi, které ve hře potkáte. Sami vám na někoho prásknou, že to např. není keř, ale jenom maskovaná slepice a podobně. Text se vypisuje

po jednotlivých písmenkách - na koho je jeho posun rychlý, ten dá joy nahoru a text se zastaví, na koho je pomalý, ten dá joy dolů. V truhlách naházených okolo cesty na vás čekají životy, bonusy, energie, ale hlavně bomby, pomocí kterých můžete odpálit kamenné zátarasy, které vám brání v postupu dál. Takové ty futra bez dveří nejsou futra bez dveří, ale přemisťovače. Stačí si pod něj stoupnout, zmáčknout tlačítko na „džojáku" a hup, jste v jiné části ostrova. Když narazíte na skokanské prkno, skočte dolů, připravený vor vás zaveze někam jinam. Úkolem této části je projít všechny barevné praporky, které cestou potkáte. Projít je znamená zanedbatelnou část hry. Takové jakoby bonus levely. Zmáčkněte fire a jedeme. Po minutce nahrávání jsme se konečně dostali do našeho známého prostředí, to jest do 2D chodičky. Sami vidíte, že grafici se na všem pekelně vyřádili a barvami opravdu nešetřili (to muselo stát peněz...). Všechno je prokresleno do detailu, a ač by se soudě dle grafiky mohlo zdát, že se jedná o hru jenom pro mladší populaci, opak je pravdou. Mr. Nutz chytne každého (chytne a nepustí..). Naše veverka je dokonale animovaná, ale málokdo asi uvěří prohlášení autorů, že animátoři běhali s videokamerami po stromech a natáčeli skutečné veverky, aby byl její pohyb co nejrealističtější. Aby byla zachována podobnost s mnoha hrami tohoto typu, má naše veverka několik životů a jeden život má několik částí energie. Těch je maximálně pět a jmenují se (jsou to živí tvorové, viz. úvod hry, kde se s nimi bavíte) hitpoints. Když narazíte do něčeho, do čeho jste narazit neměli, vytluče se z vás jeden hitpoint. Ale pozor! Vše není ztraceno! On jen tak nezmizí, ale chvíli si skáče po větvích, takže máte ještě jakous takous šanci ho chytit a tím vše napravit! Není to bezva nápad? I když je to veverka, moc vysoko nevyskočí. Kde nepomohou nohy, tam zaskočí houba. Pokud vám neuteče, hupsněte na ní a už to skáče, už to letí. Dostanete se i do míst, které by byly jinak vašemu pařanskému oku beznadějně utajeny. Po cestě sbírejte diamanty, budou se vám hodit. Chcete nějaké speciální bonusy? Máte je mít! Určitě občas povede vaše cesta okolo takové prazvláštní květinky - narazte do ní, začnou se jí točit listy a budou z ní přímo „vystřelovat" diamanty a bonus-diamanty. Takto můžete být nějaký čas nesmrtelní a nepřátelé se budou zcela jistě klepat strachy před vaším levým hákem. Pokud se nedejbože stane to, že vás někdo sprostě „zabije", měli byste začít od začátku levelu. Ale pokud uvedete do provozu takové ty zlaté tyče, pak vězte, že právě ono místo je i vaším příštím startovním místem po ztrátě života. Hudba je velice krásná, zvukové efekty podařené. Skočíte-li do vody, vydržíte tam jen několik sekund, ale všimněte si hudby, která se podivně změní - je to jednoduché - zapne se nebo vypne zvukový filtr.

Celkově je hra Mr.Nutz zdařená a divil bych se, kdyby se i u nás nedostala na první místa hitparád. **RIP** ■

EXCALIBUR SHOP

ATLANTIDA

Slezská 48, 120 00 PRAHA 2
Tel.: 25 10 93 Po - Pá 13-18 hod.

Počítače PC

CPU 486 DX2/66 VLB, IDE VLB kontroler, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5" FD, SVGA VLB 1 MB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, minitower

37.454,-

Ceník všech sestav na vyžádání.

Amiga CD32

Paravision SX1
9.516,- Kč

6.588,-

Výběr z našeho ceníku

Telmex 1220-0	4.636,-	VidAmiga 12 S&V	5.490,-
Blizzard 1230/40	7.930,-	Philips 8833-II	9.760,-
Blizzard 1230/50	9.882,-	MicroVitec	14.518,-

MEGA DRIVE II

dva ovladače

4.599,-

MASTER SYSTEM

dva ovladače + 1 hra

2.440,-

Výběr z našeho ceníku

SEGA

Mega CD II	9.150,-	Ceník her, ovladačů a doplňků pro všechny systémy SEGA na vyžádání
Master Converter	1.586,-	
Game Gear	3.904,-	

Veškeré ceny jsou uvedeny s DPH.

VOCHOZKA TRADING

7 dní a 7 nocí

PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) 320,- Kč

Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) 275,- Kč

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírku až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

Čechy: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346.

Přes 100 000 potencionálních zákazníků čte každých 14 dní EXCALIBUR.

Inzertní oddělení:

Tel.: 02/667 123 15

Fax: 02/667 123 16

AMIGA SHOP

Norská 12
Praha 10 Vršovice

Amiga CD 32	6.490,-
Paravision SX-1	9.490,-
Monitor 1084 S	8.900,-
MicroVitec PC/Am.	13.990,-
Ext.Fdd 3,5"	2.357,-
Int.Fdd 3,5"	1.190,-
Modem VM 2400	443,-
Myš 260 dpi	430,-
Myš 400 dpi	609,-
Optical Myš	1.376,-
Diskety DD	140,-
Diskety HD	180,-

Turbokarty, Joy, hry CD 32+PC atd.

POČÍTAČE PC 486 DX JIŽ OD 35.000,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH.

ZBOŽÍ ZASÍLÁME NA DOBÍRKU.

TEL :02/732441

FAX:02/732502

AMIGA

VOCHOZKA TRADING

RAMONOVO KOUZLO

Další česká PC hra od Vochozka Trading je tady!!!

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového Města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů. Potom se zbavil všech hodných lesních skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

Min. PC 286, 1 MB RAM, myš, 3.5" mechanika, 10 MB na HDD, VGA karta. Doporučeno od 11-ti do 99-ti let.

Jak můžete hru získat? Buď osobně v našem studiu na Bolzanově 42 v Brně, nebo nám zavolejte, popř. napište objednávku a my pošleme hru poštou na dobírku až k vám domů. K uvedené ceně se již nic nepřipočítává.

Cena hry pouze 385,- Kč včetně poštovného!!!!!

Čechy:
VOCHOZKA TRADING,
Dukelská 373, 572 01 Polička,
tel.: 05/535 113, 0463 / 22 373.

Slovensko:
RIKI,
BOX 117, 814 99 Bratislava 1,
tel.: 07/496 346

Cena ve Sk se stanovuje dle platného kurzu.

No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
TEL.: 02/24 15 21 30,
02/24 24 45 84

cena hry nad 1000 Kč ..... sleva 100 Kč
cena hry od 500 do 1000 Kč ..... sleva 50 Kč
cena hry do 500 Kč ..... sleva 25 Kč

GAMES WORLD

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná, čtěte na straně 4

Konverze

Konverze = obrácení, přestup na jinou víru, přeměna (slovník cizích slov, vydání z r. 1956).

V počítačovém světě znamená slovo „konverze" vytvoření verze hry i pro jiný druh počítače, než pro který byla původně naprogramována. Dříve, začátkem éry šestnáctibitů, se toto slovo používalo hojně. Hry se nejdříve udělaly pro ST a následně převedly na Amigu. Jak však začal Atari ubývat dech, tvořily se konverze opačné. Pak se do boje zapojilo i PC a konverzí přibývalo. Dnes tomu již tak není. Hernímu trhu kralují písíčka a AGA Amigy a hry se obvykle tvoří buď na jeden nebo na druhý počítač a u toho také autoři většinou zůstávají. My se dnes podíváme na atariSTickou scénu a povíme si něco o hrách, které se na ST objevily teprve nedávno.

Herní průmysl v oblasti Atari ST/E upadá. Zatímco se komerční podniky přesouvají k výkonnějším mašinám, vzniká spousta malých až miniaturních dílem, které hry pro tento stroj tvoří. Jejich výsledky jsou často lepší než u konkurence a člověk si užije víc zábavy, než s některými komerčními produkty (viz. recenzované Tower Power a Starball). Z věrných zůstává jen málo, např. Silmarils nebo Sensible Software. Nyní si probereme některé hry z dílny prvně jmenované firmy.

Sillmarils a Atari ST Tato společnost pro ST neustále tvoří, ale není zcela jasné, zda jde o komerční záměry nebo jen o soucit s majiteli eSTéček. Ti jejich nejnovější hry, Ishar III a Robinson's Requiem, již hrají nějaký ten pátek a tak to vypadá, že Silmarils zatím u ST zůstávají. Z jejich her se také mohou těšit i majitelé Falconů, jenže tento, byť velice výkonný počítač, který v pohodě strčí do kapsy PC 486 DX2, si málokdo může dovolit jen na hraní. Ať už to Silmarils myslí jakkoliv, i na ST-verzích svých produktů si dává pořádné záležet.

JOE ■

ATARI ST, AMIGA, AMIGA AGA, MAC, PC

Ishar III

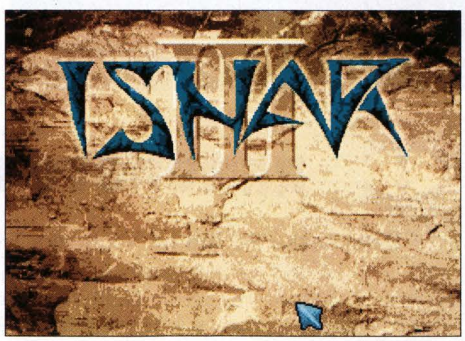
ISHAR III — **80%**

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM. **Požadavky:** min. Atari ST, 1 MB RAM, dop. 2xFDD nebo harddisk. **Existuje na:** Atari ST, Falcon, Amiga, Amiga 1200, MAC, IBM PC. **Výrobce, rok:** Silmarils, 1994. **Testoval:** Joe.

Ishar III Snad každý čtenář Excaliburu aspoň jen jednou zahlédl Ishar III v akci. Hra začíná intrem, kde můžeme spatřit hrad ne nepodobný tomu z druhého dílu Isharovské ságy, a Zubarana (hlavního hrdinu) pádícího za dobrodružstvím. Tato pasáž je na ST nechutně trhaná, ale to je vinou programu. Navíc uslyšíte jen zvuky z klasického

sound-chipu. Asi po dvou minutách, kdy se nahraje samotná hra, vás okouzlí nádherná grafika, nachlup stejná jako u „pětistovkové" verze. Zapadnete-li do nějaké hospody či obchůdku, dolehne k vám skvělá hudba, při procházkách po městě občas zaslechnete projíždějící kočár či zvony z mnoha městských věží. Skvělá grafika je způsobena tím, že Silmarils, stejně jako řada výrobců v poslední době, nebere ohled na systém s klasickými 16ti barvami a paleta jejich her se blíží k číslu 32. Máte-li tedy doma ST s alespoň 1 MB RAM, můžete se směle pustit do záchrany vaší domovské vlasti. Vzhledem k tomu, že lidstvo v současné době trpí nedostatkem dungeonů, bude se tato hra výrobně hrát (ale hrát se dá i když je dungeonů dost), zvláště máte-li harddisk. Z disket se totiž hra nahrává poněkud dlouho. Hlavní ale je, že eSTéčkářům přibyla další herní perla do jejich sbírky.

JOE ■



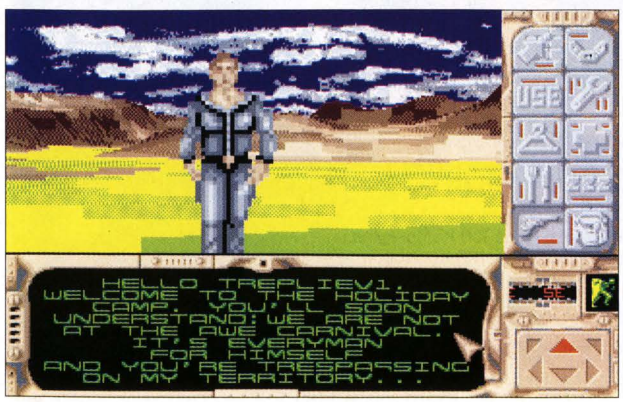
ATARI ST, FALCON, AMIGA, AMIGA AGA, PC

Robinson's Requiem

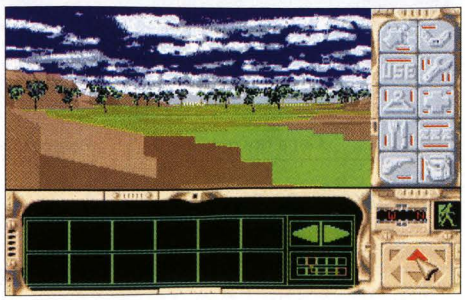
ROBINSON'S REQUIEM — **82%**

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM. **Požadavky:** min. ST s 1 MB RAM, dop. 1.5 MB RAM, harddisk. **Existuje na:** ST, Falcon, Amiga, Amiga 1200, PC. **Testoval:** Joe

Sdobrodružstvím ztroskotance na neznámé planetě jste se mohli seznámit již v Ex31. Tehdy ale bylo v kolonce „Existuje na" uvedeno pouze IBM PC. Nyní se na tuto hru vrhli i majitelé počítačů ST. Rozdíl oproti PC verzi je obrovský. Intro je sice krásně nakreslené a animované, ale na 14ti placovém monitoru běží v rámečku 9x13 cm. Krajina ve hře je vektorová, nikoliv bitplánová jako u PC nebo u slavného Doomu. To je možná příčinou toho, že pohyb je trhanější než ve stejně velkém výhledovém okně u hry Legends of Valour (Ex16). Možná vám bude dělat potíže identifikovat věc ležící na zemi, protože detaily nejsou na zrovna nejvyšší úrovni. Grafiku ostatně můžete posoudit z obrázků. Výhledové okno si můžete libovolně nastavit (velké nebo malé), stejně tak vybrat mezi nízkými a vysokými detaily. I přes menší trhavost je Robinson skvělé hratelný a firmě Silmarils za to patří dík.



JOE ■



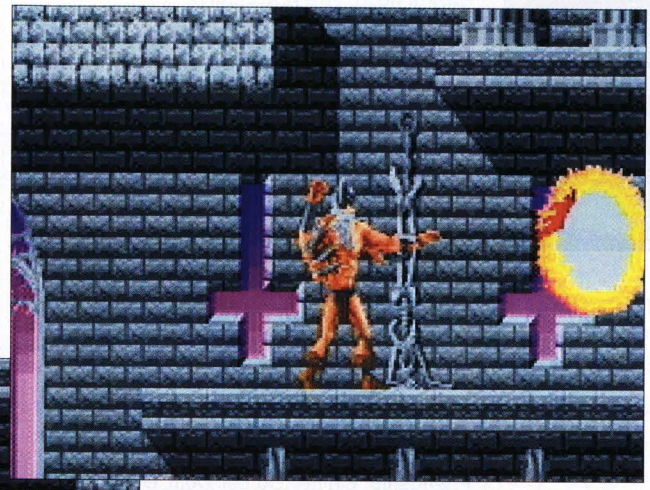
ATARI ST, AMIGA

Deliverance

Cesta dobra, na které potečou potoky krve

Před mnoha a mnoha lety nastaly pro zemi Llin Cerrig zlé časy. Zlá královna Bahda zajala všechny víly, ochránkyně země věčných přírodních krás Llin Cerrig. Královna potřebovala duševní síly země na obnovu svého starého těla. Tenkrát se však jedné z víl podařilo uprchnout a spojit se s pánem bouří. Společně královnu zajali a chystali se ji odsoudit za zlo, které napáchala. Královně se však, díky svým stoupencům, podařilo uprchnout.

Mnoho let se v zemi Llin Cerrig žilo v míru a pokoji. Až jednoho temného dne se královna vrátila s novým spojencem, kterým je tentokrát samotný Satan. Satanovi stoupenci zajali všechny strážné víly a nyní už není nikdo, kdo by mohl tuto zemi bránit. Tato temnota již trvá 40 dní a zlá královna zem pomalu vysává. Satanovy hordy a královna mají zem plně pod kontrolou a zotročují obyvatelstvo. Je čas skoncovat se Satanem a jeho pacholky (a s královnou taky, nebojte se).



Tak nějak vás uvede legenda do hry, ve které se vaše zbraně rozhodně nebudou nudit. Upřímně řečeno po zapnutí počítače jsem byl zklamán, protože hra vůbec nevypadala tak, jako její amiga verze a je to snad první hra, která se v grafice tolik liší.

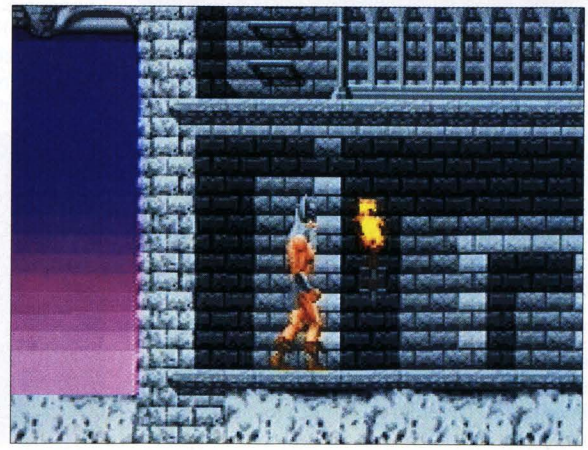
Hlavní postavou jste vy v roli pána bouří, jehož úkolem je projít několik průměrně těžkých levelů a osvobodit strážné víly. Na této cestě se utkáte s mnoha nepřáteli a poteče hodně krve (opravdu hodně). Celkově se hra dělí do čtyř levelů: První nese jméno Satanův palác a odehrává se v prokletém hradě, kde váš jediný pomocník je vaše oboustranná válečná sekera (v tabulce nejpopulárnějších nářadí je společně s nastřelovačem hřebíků a pneumatickým kladivem na čtvrté příčce), na které nejvíc závisí smrt závěrečné příšery, což je zelený drak s vysokou teplotou dechu. Po smrti se promění v kostru, která připomíná tu v expozici Národního muzea. Druhý level se jmenuje Peklo a odehrává se uvnitř sopky, kde již nesbíráte klíče, ani neosvobozujete víly, ale vraždíte a vraždíte, až se provraždíte k závěrečné „příšeře“, což je vynález ze století páry, parní stroj. Tento stroj pohání různé pasti a kola s bodáky, aby vám zde znepříjemnily pobyt. Na zničení je zapotřebí IQ. Musíte totiž zjistit, co je hlavním zdrojem energie v parním stroji, a když to zjistíte, tak do této části házejte sekery a vítězství je na dosah. A když stroj exploduje, otevřou se vám dveře do dalšího levelu... Třetí level se jmenuje Kouzelný les a odehrává se v lese, kde na vás útočí větve stromů a jiné palivo. Po nasekání a odklizení dříví dojde k závěrečnému boji, který se odehrává před zraky obrovského železného ptáka. Bojujete se slizkým pavoukem, kterého sekerou nemůžete zničit, a zas je třeba IQ + dobrý autofire. Jestliže se vám podaří ze souboje vyjít jako vítěz, získáte tím přízeň ptáka a odletíte na něm. Čtvrtý level se jmenuje Nebe a jak už z názvu vyplývá, letíte na ptákovi a střílíte, vše již závisí jen na vás.

Jak mnohým došlo, vidíte svou postavu ze strany a obraz scrolluje (skáče) buď z leva do prava nebo z prava doleva nebo z... (všemi směry). Hra se dá přirovnat ke skvělé akční chodičce Gods, sbíráte klíče, otvíráte dveře apod. Na hře mě zaujalo to, že příšery jsou inteligentní, to se projevuje tak, že dokud má příšera všechny životy, tak si dovoluje, ale u posledních dvou již je opatrná a bojům se vyhýbá, dokud se nespojí s jinou, aby mohly společně zaútočit.

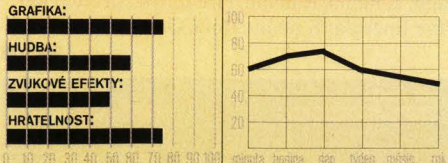
Zatím jsem popisoval jen dobré stránky, což se hned změní, protože hra vůbec není žádný svatoušek. Tak za prvé hra má málo barev, a to hodně málo (neřeknu vám počet, protože nemám tolik prstů), potom má hra přřřřřříšerný scrolling, obraz se posouvá po jednom centimetru.

Celkově hra není špatná, ale taky né dobrá a vystačí na pár týdnů slušné zábavy. Co si může zakrslý pařan za 480 Kč přát.

DRACULA



DELIVERANCE 70%



+ mnoho krve!
+ inteligentní nepřátelé
+ dobrá animace postav
- strašný scrolling
- málo barev

2 D AKCNÍ	
Gods	85
Shadow of the Beast	70
Deliverance	70

Testováno na: Atari STFM, 3 MB RAM, HD 30 MB. **Požadavky:** ST, 1 MB RAM. **Existuje na:** Atari ST, Amiga. **Výrobce, rok:** 21st Century Entertaiment. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Dracula

AMIGA

Mortal Kombat II

Liu Kang

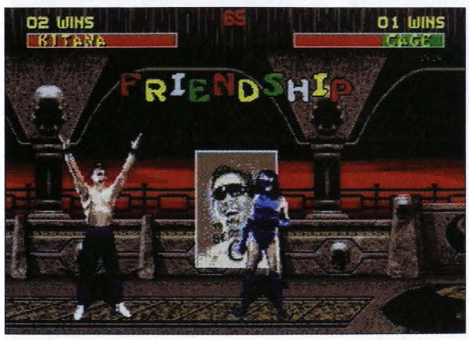
Fatality: Dolu, K němu, Od něj, Od něj, Fire (blízko protivníka)
Babality: Dolu, Dolu, K němu, Od něj, Fire
Friendship: K němu, Od něj, Od něj, Od něj, Fire
Bicykl: Fire (5 sekund)
Fireball: K němu, K němu + Fire
Nízký fireball: Dolu, Dolu, Fire
Letící kop: Od něj, K němu, Fire

Sub Zero

Fatality: K němu, K němu, Dolu, Fire
Babality: Dolu, Od něj, Od něj, Fire
Friendship: Od něj, Od něj, Dolu, Fire
Skluz: Blok, Fire, Fire, Fire
Zmrazit protivníka: Dolu, K němu, Fire
Ledová louže: Dolu, Od něj, Fire

Kung Lao

Fatality: Držet Fire, K němu, K němu, K němu, pustit Fire
Babality: Od něj, Od něj, K němu, K němu, Fire
Friendship: Od něj, Od něj, Od něj, Dolu, Fire
Vzdušný kop: Dolu, Dolu (v nejvyšším bodě výskoku)
Teleport: Dolu, Nahoru
Rotace: Blok, Fire, Fire, Fire
Hod kloboukem: Od něj, K němu + Fire



Johnny Cage

Fatality: Dolu, Dolu, K němu, K němu, Fire (blízko protivníka)
Babality: Od něj, Od něj, Od něj, Fire
Friendship: Dolu, Dolu, Dolu, Dolu, Fire
Nízko letící koule: Od něj, Dolu, K němu, Fire
Vysoko letící koule: K němu, Dolu, Od něj, Fire
Stínový kop: Od něj, K němu, Od něj, Fire
Stínový výkop: Od něj, Dolu, Od něj, Fire
Roznožka: Dolu + Fire

Shang Tsung

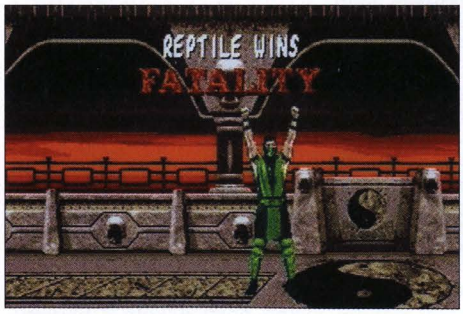
Fatality: Držet Fire (4 sekundy)
Babality: Od něj, K němu, Dolu, Fire
Friendship: Držet Fire, Od něj, Od něj, Dolu, Od něj, pustit Fire
Jeden Fireireball: Od něj, Od něj, Fire
Dva Fireirebally: Od něj, Od něj, K němu, Fire
Tři Fireirebally: Od něj, Od něj, K němu, K němu, Fire

Mileena

Fatality: K němu, Od něj, K němu, Fire
Babality: Dolu, Dolu, Dolu, Fire
Friendship: Držet Fire, Dolu, Dolu, Dolu, K němu, pustit Fire
Kop z teleportu: K němu, K němu, Fire
Kotrmelce: Od něj, Od něj, Dolu, Fire
Házení nožů: Fire (2 sekundy)

Reptile

Fatality: Od něj, Od něj, Dolu, Fire (o 1/2 obrazovky daleko)
Babality: Dolu, Od něj, Od něj, Fire
Friendship: Od něj, Od něj, Dolu, Dolu, Fire
Plivnutí jedu: K němu, K němu, Fire
Koule: Od něj, Od něj, Fire
Skluz: Blok, Fire, Fire, Fire
Neviditelnost: Blok, Nahoru, Nahoru, pustit Fire



Kitana

Fatality: Držet Fire, K němu, K němu, Dolu, K němu, pustit Fire
Babality: Dolu, Dolu, Dolu, Fire
Friendship: Držet Fire, Dolu, Dolu, Dolu, K němu, pustit Fire
Úder vějířem: Dolu + Fire
Hod vějířem: K němu, K němu, Fire
Vějířová vlna: Od něj, Od něj, Od něj + Fire

Let: K němu, Dolu, Od něj, Fire

Scorpion

Fatality: Držet Fire, Dolu, Dolu, pustit Fire (kousek od protivníka)
Babality: Dolu, Dolu, Od něj, Fire
Friendship: Od něj, Od něj, Dolu, Fire
Decoy: Dolu, Od něj, Fire
Přitáhnutí: Od něj, Od něj, Fire
Nůžkový kop: K němu, Dolu, Od něj, Fire

Rayden

Fatality: Držet Fire (3 sekundy; blízko protivníka)
Babality: Držet Fire, Dolu, Dolu, K němu, pustit Fire
Friendship: Dolu, Od něj, K němu, Fire
Vrtule: Od něj, Od něj, K němu
Teleport: Dolu, Nahoru
Elektrický šok: Fire (3 sekundy; blízko protivníka; jen u dvou hráčů)

Baraka

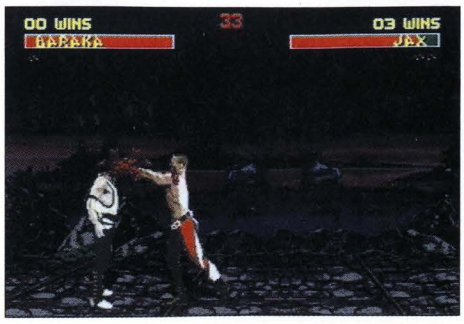
Fatality: Od něj, K němu, Dolu, K němu, Fire

Babality: K němu, K němu, K němu, Fire
Friendship: Od něj, Od něj, Od něj, Fire
Úder nožem: Dolu + Fire
Hod nožem: Dolu, Od něj, Fire
Sekání noži: Od něj, Od něj, Od něj, Fire

Jax

Fatality: Držet Fire, K němu, K němu, K němu, K němu, pustit Fire (blízko protivníka)
Babality: Držet Fire, Dolu, K němu, Dolu, K němu, pustit Fire
Friendship: Držet Fire, Dolu, Dolu, K němu, K němu, pustit Fire
Úder do země: Fire (5 sekund)
Pěst: K němu, K němu, Fire (blízko protivníka)
Vlna Energie: K němu, Dolu, Od něj, Fire

LEWIS



TIPY A TRIKY

Cheaty

AMIGA

Shadow Fighter

TEREKAKKU - nekonečné množství kreditů
PARAPONZIPOPO - umožňuje bojovat jako Puppaz
MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI - umožňuje bojovat jako Shadow Fighter
EBBRAVOSCECCU - napište toto před počátkem každého kola a vaši soupeři ztratí energii

SPECIÁLNÍ POHYBY:
Je celkem devět speciálních joystickových kombinací a každá způsobuje speciální pohyb.
A - Dopředu, Dolu/Dopředu, Dolu + Fire
B - Dozadu, Dolu/Dopředu, Dolu + Fire
C - Dolu, Dolu/Dopředu, Dopředu + Fire
D - Dolu, Dolu/Dozadu, Dozadu + Fire
E - Dolu/Dopředu, Dolu, Dolu/Dozadu, Dozadu + Fire
F - Rapid Fire
G - Dozadu, Dopředu + Fire
H - Dolu, Nahoru + Fire
I - Skok, Dolu/Dozadu + Fire

JMÉNO: SORIA
Národnost: Belgická
Věk: 23
Speciální pohyby: Spinning roundhouse attack D, Flying kick G, Double drop heel kick J

JMÉNO: SLAMDUNK
Národnost: Dánská
Speciální pohyby: Jumping B-Ball C, Spinning fire kick H, Speed Attack G, Spinning fire B-Ball D, Head spring kick B

JMÉNO: ELECTRA
Národnost: Francouzská
Speciální pohyby: Electric Body F, Power launch C, Earth Power Energy E, Electric boomerang D, Double Kick H, Spinning Jump G

JMÉNO: YURGEN
Národnost: Německá
Speciální pohyby: Gun fire D, Power fist C, Earthquake fist A

JMÉNO: CODY
Národnost: Americká
Speciální pohyby: Kuto kick A, Fast punch F, Flying power kick G, Kuto fireball D

JMÉNO: SALVADOR
Národnost: Španělská
Speciální pohyby: Spinning powerball C, Turning flip kick H, Flash Panter G

JMÉNO: FAKIR
Národnost: Pakistánská
Speciální pohyby: Genie Hurricane D, Mystery Fire C, Teleport E, Magic Carpet A

JMÉNO: KURY
Národnost: Tibetská
Speciální pohyby: Power smash Fist D, Body drop C, Rock roll G, Spinning fire hand E

JMÉNO: TONI
Národnost: Italská
Speciální pohyby: Burning uppercut A, Spinning fire E, Flame kick B, Massive uppercut H

JMÉNO: LEE CHEN
Národnost: Čínská
Speciální pohyby: Fire handspring H, Fist of Falling Sun C, Fury fist D, Fury kick F, Falling Nunchaku A

JMÉNO: MANX
Národnost: neznámá
Speciální pohyby: Fire hands A, Cutting claws C, Rolling claw slash G, Tiger pounce attack D, Falling Angel I

JMÉNO: TOP-KNOT
Národnost: Thajská
Speciální pohyby: Fast fire somersault D, Spinning Kick A, Power combination E, Speed elbow smash G, Hangmans uppercut H

JMÉNO: YARADO
Národnost: Mexická
Speciální pohyby: Electric speed E, Spirit power D, Electric body F, Electric splash J, Spinning arms G

JMÉNO: OKURA
Národnost: Japonská
Speciální pohyby: Electric sword F, Spinning blade C, Thunder power J, Steel sword A, Teleport A

JMÉNO: TOSHIO
Národnost: Japonská
Speciální pohyby: Fireball D, Speed Dragon E, Dragon uppercut H, Dragon kick C, Circle of fire A

JMÉNO: KHROME
Národnost: neznámá
Speciální pohyby: Liquid silver attack D, Melting body E

JMÉNO: PUPAZZ
Vyrobeno v: Taiwanu (made in šmejd-red)
Speciální aplikace jsou: Bowling Ball, Buzzing Saw, Electric Fence Force, Flame Thrower, Jack-in-box Punch, Head Bomb

JMÉNO: SHADOW
Národnost: neznámá
Speciální pohyby: neznámé

DragonStone

AREA 2 - BYGHANDEN VILLAGE
ewP6uabMHkGaO5nkb5Hz
AREA 3 - MOUNTAIN IMPOSSIBLE
e-m+d-dMA5fZO5JwT55K
AREA 4 - PETIT PORT
0BPfvwYrVkiZOHJwT55K
AREA 5 - DRAGON ISLE THE GATEWAY
ewmfdwgMxkJaO5nFb4HK
AREA 6 - DRAGON ISLE EARTH TEMPLE
6-m+dw+MxkJaO5nFb4HK
AREA 7 - DRAGON ISLE EARTH TEMPLE
6wPSXw+Mxk6aOHnFb4Hu
AREA 8 - DRAGON ISLE WATER TEMPLE
6-Pfv-gkHkqaT5npT4Hu
AREA 9 - DRAGON ISLE WATER TEMPLE
Jwmqv-4kxk8az5JpTAHK
AREA 10 - DRAGON ISLE FIRE TEMPLE
J-P++-vkxyGaz5JabhHK
AREA 11 - DRAGON ISLE WIND TEMPLE
6wm+g-7kxyqaT5naThH7

Impossible Misson 2025

LEVEL 1 - CARPARK
sekce 2 - ETQFJXXD
sekce 3 - EXQEJDC

LEVEL 2 - OFFICE ZONE
sekce 1 - FBQDDXRE
sekce 2 - FDFQCVXIA
sekce 3 - FJQCHXOM

LEVEL 3 - INDUSTRIAL ZONE
sekce 1 - FNQAYXHI
sekce 2 - FRQYCXVL
sekce 3 - FUQTBXQE

LEVEL 4 - COMPUTER CENTRE
sekce 1 - FYQOPXEF
sekce 2 - GCQLRXWB
sekce 3 - GGQKTXUF

LEVEL 5 - CONSTRUCTION ZONE
sekce 1 - GKQJYXDI
sekce 2 - GOQJFXBK
sekce 3 - GSQFDXZA

PC

Heretic

QUICKEN - nesmrtelost
RAMBO - všechny zbraně/náboje
GIMMExx - získáte předmět (a-j) počet (1-9)
a - nesmrtelnost
b - neviditelnost
c - léčivý nápoj
d - štít
e - zvýšení síly zbraní
f - světlo
g - časovaná nálož
h - „kuřecí střela“
i - křidélka
j - teleport

SKEL - všechny klíče
RAVMAP - na mapě - tajné chodby atp.
KITTY - procházení zdí
ENGAGExx - skoky po úrovních
PONCE - plné zdraví
SHAZAM - zvětší se síla zbraní
MASSACRE - vypínač příšer na patře
COCKADOODLEDOO - změníte se ve slepici

LEWIS

Quarantine

KÓDY DO DALŠÍCH ÚROVNÍ:
level 1: OMNICORP IS ALL KNOWING
level 2: KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
level 3: THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
level 4: HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
level 5: KEMO CITY
A NICE PLACE TO VISIT

MAREK

C64

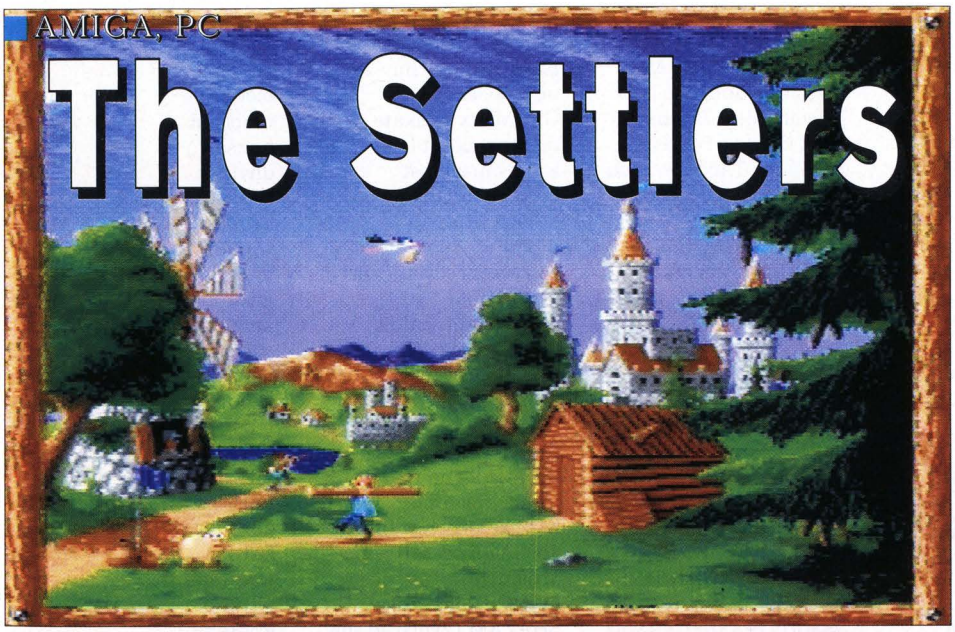
Orb

stefano
conwars
quadrat
startec
hanzoni
locusts
rolling
hooters
gallows
painter
castles
schmack
bluemax
hansolo
crossin
liliput
marylou
pharaoh
gandalf
fraggle
ferrari
corners
chappel
snoopis
electra
macleod
houseii
davidge
gazelle
arojnda
windows
teetris
arkanot
katzklo
starstr
heureka
cyborgs
mustafa
rednile
michael
mussles
dracula
hawkeye
walkman
alfrede
gurkens
elelche
sledgeh
journey
asterix
klingon
skateod
blaurot
morlock
axlrose
hermann
washing
morpork
android
hahalma
dummfug
terrore
roberta
schleus
boblock
anthony
unicolr
liftboy
pumuckl
leopard
pasword
circles
bananen
saurier
bonanza
contain
peruert
theodor
harmlos
lamalos
aggerta
mutante
mercury
zentaur
campino
trottel
pappeln
giraffe
possibl
hawaiii
bowowow
chaossi
smartie
dominos
scrambl
montana
komplex
ultimus

WILY

AMIGA, PC

The Settlers



Popis ikon:

- stavění budov, to samozřejmě víte, ale jen když zmáčknete levé tlačítko myši (LTM). Protože když zmáčknete obě, objeví se vám kde a co můžete stavět, takže na obrazovce máte samé hrady, domy a vlaječky. To využijte třeba když budete chtít vědět, jak co možná nejblíže u hranic se dá postavit pevnůstka, kvůli co největšímu zisku půdy.

- na začátku vás po stisknutí LTM informuje o stavu hornin, ale co teprve dokáží obě tlačítka. Když jste kurzorem na nějaké vaší budově a zmáčknete obě TM na druhé ikoně, lze tuto budovu zbourat. Když jste kurzorem na nějakém úseku cesty, není problém tento úsek cesty mezi dvěma praporky přerušit.

- po stisknutí LTM se ukáže mapa, ale po stisknutí obou tlačítek vás vrátí k vašemu hradu.

- ukáže vám potravinový a výrobní řetězec, počet jednotlivých výrobků, budov a řemeslníků či vojáků, a dále grafy kolik jste čeho vyrobili apod.

- zobrazí vám velmi důležité menu. V něm si volíte priority výroby různých nástrojů, priority roznášení produktů a další podobné volby, které se dají těžko rozebírat, musíte je prostě pochopit sami. Zkrátka si ale vybíráte, jestli fošny půjdou na stavbu budov, na stavbu loďek či na výrobu nářadí, A takovéto priority můžete nastavit u každé věci, záleží jen na vaši momentální situaci či potřebách.

Nesmím zapomenout na malá kolečka vpravo od poslední mnou zmiňované ikonky, jedná se o jakési malé hodiny, díky nim si můžete určit, za jak dlouho vás to má „hodit" na místo, kde právě jste, což jistě také mnohokrát využijete.

Tlačítka myši

Když zmáčknete obě tlačítka na nějaké budově, objeví se vám kdo v té budově přebývá, kolik tam má jakého materiálu, jedná-li se vojenský objekt, objeví se vám počet a hodnost vojáků strážících tuto budovu. Když to využijete u skladiště, uvidíte zásoby toho skladu, ať už materiální nebo řemeslnické. Toto vše platí pro vaše stavby, u nepřátelských staveb se to nedá využít s jednou výjimkou a tou jsou vojenské nepřátelské objekty. Když totiž zmáčknete obě tlačítka na takovéto budově, objeví se vám tabulka, kde si vyberete počet vašich vojáků, kteří mají na tuto pevnůstku či pevnost zaútočit a v případě že vaši vojáci zvítězí, připadne vám mimo této budovy i přilehlé panství.

Budovy a zaměstnání:

Sklad - sem se budou nosit všechny vyrobené věci, vytěžené suroviny nebo potraviny z nejbližšího okolí. Odtud budou také tyto věci a lidi proudit tam, kam bude potřeba. Vhodné až když budete mít rozsáhlejší území.

Vojenské objekty: liší se jen počtem vojáků, ale jinak mají stejnou funkci - jejich posádka jednak stráží své budovy, no a samozřejmě napadá ty nepřátelské a také posouvají hranice.
- do těch budov se dodává jedině zlato a výzbroj

Strážnice - 3 vojáci

Věž - 6 vojáků

Pevnost - 12 vojáků

Průmyslové budovy a zaměstnání:

Pila - tady se budou od dřevorubce přinesené kmeny měnit na krásné fošny, které budou použity buď u truhláře, v loděnici anebo rovnou na stavbě.

Truhlárna - místní truhlář zde bude z fošen a železa vyrábí všemožné nástroje a nářadí, od lopat, sekáčků na maso, rybářských prutů přes kosy a pily až ke kladivům a sekerám.

Kovárna - spíše se ale jedná o zbrojovku, protože kovář zde ze železa a s pomocí uhlí uková meče a štíty.

Kameník - jestli se někde v okolí vyskytují skály, pak je to právě jedině on, jenž je dokáže změnit v kameny, které mohou být použity rovnou na stavbu skladu či vojenského objektu.

Loděnice - jediná funkce - z fošen se zde vyrobí loďky pro rybáře; pozor, radím vám, abyste po čase přerušili cesty vedoucí k této budově, jelikož vám bude bohatě stačit tak šest, sedm loděk a ne nějakých sto, které budou tak po hodině hracího času postaveny. Anebo si pohrajte s prioritami a nemusíte nic bourat.

Dřevorubec - asi nejrozšířenější zaměstnání, protože jím pokácené a následně v pile opracované stromy budou nejžádanějším atributem na celém území vašeho panství.

Myslivec - velice důležitá osoba, vysazuje nové stromy, takže dřevorubec má stále co dělat.

Zemědělské objekty:

Statek 1 - zdejší rolník zaseje vlastní osivo, po čase z něj vyrostou políčka, na kterých on sklidí obilí, které bude odneseno do mlýna nebo rovnou jako potrava pro prasata na statku 2. Pozor - rolník svými políčky zabere docela velkou okolní plochu, takže zde už není možno stavět, proto si umístění této stavby dobře rozmyslete.

Statek 2 - místní soukromí jezeďák krmí svá prasátka obilím ze statku 1, a ty, až budou pěkně vykrmena, budou odnesena na návštěvu k řezníkovi.

Rybárna - doporučuji stavět u vody, chytí se pak více ryb a ještě více ryb se chytí, když rybář nebude lovit na břehu, ale na loďce uprostřed jezera.

Pekárna - zdejší pečivo je mezi horníky zvlášť vyhledávanou pochoutkou, možná to bude tím, že bylo umleto v hygienicky udržovaném mlýně.

Řeznictví - jednoduchá rovnice: prasata = maso, také velice vyhledávaná pochoutka, zvláště mezi horníky (on to taky nikdo jiný její).

Mlýn - také jednoduché, proudí sem obilí od rolníka a odtud mouka k pekařovi.

Doly:

Všichni horníci potřebují kalorie, a proto sem proudí vepřové maso, ryby a pečivo. Je dobré stavět doly tam, kde vám geolog označil výskyt nějakého nerostu. Nedejte se odradit hlášením, že důl je vyčerpán, chvíli počkejte a oni se nějaké ty nerosty zase najdou (ale jen trochu, ani zde nejsou doly nevyčerpatelné).

Doly můžou být na:

Kámen - moc nevyužije, protože kameník tuto surovinu získá mnohem jednodušeji.

Uhlí - velice důležitý nerost (a to nemyslím jen dnes, ale i v této hře), protože je potřeba jako palivo v kovárně, v železárně a ve „zlatárně" (viz. níže).

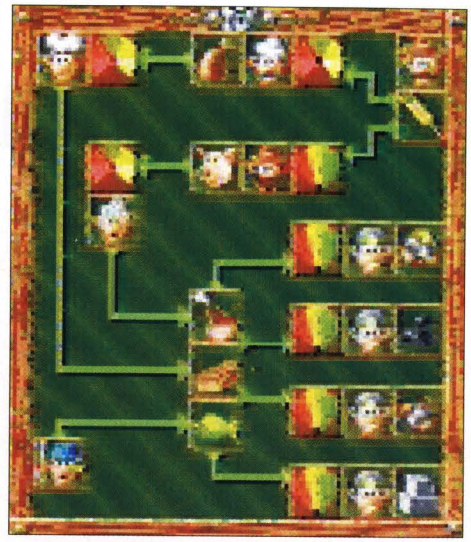
Železná ruda - velice důležitá surovina, zvláště na výrobu železa.

Zlatá ruda - posílána do „Zlatárny".

Těžký průmysl:

Železárna - zde se z uhlí a železné rudy vyrábí, no hádejte, správně železo, a to je posíláno buď do kovárny anebo přímo na stavbu.

„Zlatárna" - stačí dodat zlatou rudu a trochu uhlí a výsledkem je zlato pro vaši profesionální armádu.



Strategie:

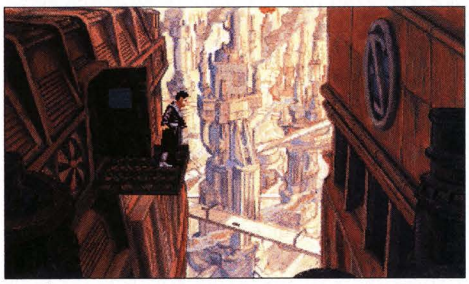
Moc vám toho neporadím, protože zábavnější je vyzkoušet si to sám. Tak tedy, důležité je mít pohromadě postavené na sobě závislé budovy. Je to ale tak trochu relativní, protože zde všechno souvisí se vším, ale jakési podskupiny by se daly najít. Doly by měly být stavěny spolu se železárnami a „zlatárnami", tam totiž vytěžené nerosty putují, no a blízko železárny by se zas hodila kovárna. Podobné skupiny jsou tvořeny například statkem1, mlýnem a pekárnou či statkem2 a řeznictvím. Truhlárny stačí maximálně dvě, s nářadím jsem moc problémů neměl. S loděnicí je tomu podobně, jenom s tím rozdílem, že vám stačí maximálně jedna. Dřevorubecká chajda, myslivna, rybárna a pila jsou skoro nejpoužívanější budovy, a proto je stavte poměrně často, jsou zdrojem nejdůležitějších surovin. Nejdůležitějšími budovami jsou samozřejmě vojenské objekty, soustavně posunujte hranice a tím posilujte armádu. Až bude vojáků dost, a pokud budou dobře vyzbrojeni, můžete začít s ofenzívou. Chápu, že to není nic moc, ale správné rozestavení budov je prostě hrozně důležité. Až se do toho vžijete, sami to pochopíte.

LEWIS

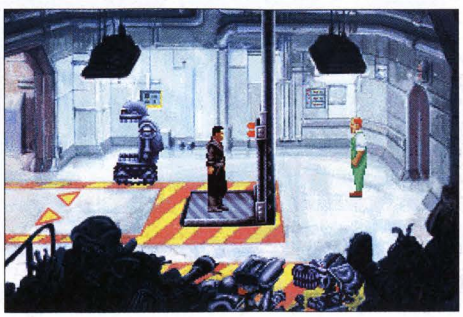
PC, AMIGA, CD32

Beneath a Steel Sky

Po konverzaci 2 individuí dole vezmi kovovou tyč (na obrazovce vlevo). Použij ji na otevření dveří vpravo a směle jimi projdi. Vrať se zpět po schodech a potom doprava, do druhé místnosti. V kovovém šrotu najdi nefungujícího robota a vlož do něho „circuit board" (od teď to budu nazývat mozek JOEYHO). Prohlédni si druhého robota. Postav se na výtah a rychle vejdi do místnosti vpravo. Otevři skříňku a vezmi klíč předtím, než se muž vrátí zpět (můžeš si vzít i jeho svačinu, ale nikde jsem ji nepoužil). Popovídej si s mužem (Hobbins) a s JOEYOM. Jdi do leva. JOEYMU řekni, aby pustil robota. Když robot přiveze sud



a aktivuje výtah, skoč do šachty. Prohlídni si zamknuté dveře a řekni JOEYMU, aby je otevřel. Kamera ti zachrání život. Prohledej tělo REICHA a vezmi si jeho ID. Jdi doprava. Zde vejdi do dveří napravo. Popovídej si s děvčetem ANITA. Pokud tě LAMB vyhodí, tak se pěkně vrať zpět. Jdi doprava a strč klíč do mechanismu. Tím jsi přerušil chod linky a klíč vyjmi. V místnosti vlevo použij klíč na robota (svářeče), promluv s JOEYEM o jeho novém plášti a dej mu ho. Jdi doprava a pokus se vejít do místnosti hlídané senzory... Pošli do ní JOEYHO a když chceš, tak se můžeš podívat, co dělá. Potom si s JOEYEM popovídej o skříňce s pojistkami. Když sa JOEY vrátí, jdi do místnosti, kde byl a udělej si mostík pomocí mříže na zemi. Vezmi si plastickou trhavinu ze země, kde před tím byly mříže, nic jiné není potřebné. Opusť místnost a namiř si to do strojovny (4x vlavo, levé dveře). Použij klíč na odkrytí obouch tlačítek. Řekni JOEYMU, aby ti pomohl a stlačte oba současně tlačítka. Po zoufalém odchodu strojníka povytáhni vypínač do polohy OFF na kontrolním panelu. Vezmi žárovku a dej na její místo trhavinu. Zapni proud přehozením páky do polohy ON. Velké páky stáhni dolů a výtah opět funguje. Vrať se k výtahu a prohlédni si červený kabel. Přikaž JOEYMU, aby ho přeřezal a použij ID kartu do otvoru na výtahu. Vejdi do otevřeného výtahu a počkej, až vejde také JOEY. Svezte se o poschodí níže. Zdvihni kabel ze země a potom jdi do REICHOVÉHO bytu (vlevo, zelené dveře). ID kartu vlož do levého otvoru. Vezmi si časopis zpod polštářů a jdi do cestovní kanceláře (vlevo, 2x vpravo, nahoru) a popovídej si s mužem. Dej mu časopis a on ti za něj dá lístek. Najdi LAMBA (může být i na horním poschodí). Promluv s ním a dej mu lístek. On tě za to nechá volně se pohybovat po jeho továrně. Jdi do továrny a počkej na LAMBA. Promluv s ním a vydej se před reaktorem doprava. Popovídej si s ANITOU, která ti dá JAMMER. Od této chvíle můžeš získat více informací z terminálu. Donuť ANITU, aby ti řekla o Schriebamanovém portu. Další zastávka je u doktora (BIO) - na středním poschodí - to je o jedno níže. Promluv na projektor, potom na JOEYHO, aby promluvil i on. Vejdi dovnitř a popovídej si s doktorem o portu, až dokud ti ho nenainstaluje. Potom si s ním ještě promluv a on ti poví, aby jsi šel za jeho přítelem. Fajn, tentokrát se půjdeš podívat na ANCHORA (to je hned vedle cestovky). Anchorovi řekni, že tě poslal doktor. Až ANCHOR odejde telefonovat, řekni JOEYMU, aby odříznul kotvu ze sochy. Zkombinuj kotvu a kabel. Vrať se tam, kde jsi kdysi začínal a jdi doprava na plošinu. Zahákni kotvu o písmeno S na stěně vedlejší budovy. Zapomeň na skříňky a jdi do další místnosti. Vlož ID do otvoru u kabinky a použij ji. VÍTEJ VE VIRTUÁLNÍ REALITĚ. Zdvihni gumu. Jdi doprava, otevři tašku pomocí funkce „OPEN" v menu. Vezmi lupu a balíček. Použij program na dekompresi zkompresovaných dat. Jdi doprava a vzniknutá hesla použij na otvory v podlaze až pokud nedosáhneš východu. Vezmi bustu a knihu. Použij lupu na dokumenty. Odpoj se a použij terminál (s ID kartou). Aktivuj PHOENIX a můžeš používat LAMBOVÉ kredity. Přečti si všechny dokumenty. Jdi za LAMBEM, promluv s ním a jdi do jeho bytu (výtah, vlevo a zelené dveře), použij ID kartu na pravé dveře, vejdi dovnitř. Nakrm jeho kočku z automatu a vezmi videokazetu. Nyní můžeš jít o poschodí níže (vlevo, výtahem). Popovídej sa s vyhazovačem u baru a zjistíš, že potřebuješ sponzora. Najdi paní PIERMONT a vyzpovídej ji. Až sa vrátí do svého bytu, zazvoň na ni a řekni ji, že jsi to ty, ROBERT. Až přijdeš do jejího bytu, zeptej se jí na sponzorství. Pokud ona bude telefonovat, pusť videokazetu na upoutání pozornosti psa. Vezmi psí sušenky (dog biscuits) a jdi spát k výtahu. Vezmi si hlavní část robota a polož sušenky na desku. Počkej dokud přijde pes na desku a zatáhni za lano. Pes se vykoupe a ty můžeš jít do katedrály. Po vstupu do levých dveří prohlédni střední skříňku a v ní najdeš mrtvou ANITU. Prohlédni si i skříňku vpravo. Není to k ničemu, ale je to COOL. Nastal čas vrátit se k reaktoru. Otevři prostřední skříňku a vezmi si ochranný oblek. Jdi doprava a otevři reaktor pomocí kontrolního panelu. V reaktoru najdeš ANITINU kartu. Opusť reaktor a vrať ochranný oblek. Jdi do budovy tajné policie (4x vlevo, nahoře doprava). Pomocí tvé karty a výtahu se dostaneš ke kabině. Použij kabinu s ANITINOU kartou. Na oko použij roletu a jdi doprava. Opakuj postup s druhým okem pomocí rolety a rychle přejdi nahoru. Jdi nahoru doprava a vezmi ladičku. Stihl jsi to? Jdi doleva a použij přehrávač (playback) na šachtu.



Odpoj se a jdi do parku. Promluv na zahradníka (EDUARDA). Promluv s chlapcem a potom s Eduardem. Jdi do klubu a dej zahrát první píseň v automatě. Když majitel vstane, vezmi si jeho pohár se stolu a jdi k doktorovi. Dej mu pohár a on ti udělá kopii otisků. Jdi na spodní úroveň ke kůlně. Použij ID kartu na zámek. Vejdi dovnitř a vezmi kombinačky. Vrať se do klubu a polož svoji dlaň na kovovou destičku vedle dveří. Vejdi dovnitř a vyber tyčí desku z větší bedny a polož ji na bednu pod okénkem. Použij tyč na mříže a kombinačkami si vysekej cestu. Prolez okénkem a jdi doprava. Sleduj diagonální trať. Zase doprava a nyní namontuj žárovku do objímky vlevo u trhliny, aby ta příšera nezkonzumovala. 2x doprava a rychle přeběhni tunel. Bouchni tyčí do stěny a omítka spadne. Bouchni tyčí ještě jednou, ale teď do cihly. Cihlu zdvihni a tyč zapíchni do kořene. Cihlou do ní bouchni a tyč si vezmi zpět. Projdi dveřmi a vejdi do dveří nahoře. Sniž teplotu na terminále stlačením „2". Rychle vylez po schodech a stáhni tyč nahoře při větrací šachtě dříve, než se kryt opět otevře. Jdi nahoru po schodech, potom doprava a dveřmi zase doprava. Vlož JOEYHO circuit board do otvoru na zadní straně právě nabíjícímu se robotovi. Popovídej si s ním a jdi do dolních levých dveří. Jdi doleva a podívej se skrz okénko do místnosti. Popros JOEYHO, aby prohlédl místnost. Můžeš se na ní podívat skrz okénko. Počkej, dokud se JOEY vrátí a popovídej si s ním dokud mu nepovíš, aby šel otevřít kohoutek na nádobě. Když otevře kohoutek, jdi do místnosti a android spadne do pasti. Jdi doprava nahoru. Použij kartu na terminál a otevři dveře. Opusť místnost a vezmi zbytky JOEYHO. Prozkoumej ho a vezmi ID kartu. Použij červenou kartu na otvor u kabinky a použij kabinku. Jdi doprava, oslep oko a jdi nahoru. Použij boží hněv na rytíře. Odpoj se a použij ANITINU kartu na kabinku. Jdi na místo, kde jsi připravil rytíře o jeho život. Jdi doprava a použij ladičku na rozbití krystalu. Vezmi virus - helix a odpoj se. Odejdi z místnosti a projdi nižšími dveřmi vpravo. Použij ANITINU kartu na konzolu. Vezmi kleště na stěně u akvária a použij je na akvárium. Rychle je strč do zmrzlé nádrže a jdi doprava. Otevři skříňku pod konzolou u středního androida a vlož JOEYHO cic.board do skříňky. Použij konzolu na stáhnutí char.dat a spusť program (2,3). Pokonverzujte a jdi doprava. Řekni JOEYMU (Kenovi), aby položil dlaň na senzor. Polož dlaň na druhý senzor ve stejný okamžik jako JOEY. Ken (JOEY) sa přilepí a ty projdi dveřmi doprava. Připevni kabel na potrubní spoj a jdi dolu po stupačkách. Použij kleště na místo pod sebou (office). Chyť sa kabelu a po tarzanovském kousku sejdi dolů. Použij kleště (zároveň i zmrazené vzorky) na výtok a chyť lano. Potom, co spadne Foster z křesla, požádej JOEYHO, aby si sedl na křeslo a... game over.

COTSO & BIGFOOT

TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného ■ **avizo** - na adresce Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla * ■ **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) ■ **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání. ** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky, u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přesto se si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědná za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22,50 Kč

6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč

12 čísel Levelu: 12 x 22,50 = 270 Kč

Česká republika:

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika: - NOVÉ!!!

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400**.

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

1 číslo Levelu: 40 Sk

6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk

12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno", znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedl co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

Struktura samolepky:

```
NOVIN.VÝPLATNÉ          obsah zásilky
(Předpl.do: E42)    číslo předplatitele
Firma Jméno Příjmení
PSČ Město
```

Upozornění: Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

ATARI®

JRC®
OFICIÁLNÍ DEALER ATARI

LYNX 2

... NIKDY NEPŘESTANETE HRÁT!

Nejvýkonnější přenosná konsole na světě. Dokonalou zábavu zajišťuje 16bitová architektura, 4096 barev, 16 MHz CPU, stereo zvuk a podsvícený LCD displej.

1990.00

Hry pro Lynx

APB	490.00
BASEBALL HEROES	490.00
BILL&TED'S EXCELLENT	490.00
BLOCKOUT	490.00
CASINO	490.00
CRYSTEL MINES II	490.00
FUSSBALL SOCCER	490.00
HARD DRIVING	490.00
CHIP'S CHALLENGE	490.00
KLAX	490.00
NFL FOOTBALL	490.00
PAC MAN	490.00
PAPERBOY	490.00
PIN BALL JAM	490.00
QIX	490.00
RAMPAGE	490.00
ROADBLASTER	490.00
ROBO SQUASH	490.00
S.T.U.N. RUNNER	490.00
SHANGAI	490.00
STEEL TALONS	490.00
SUPER SKWEEK	490.00
SWITCHBLADE II	490.00
XENOPHOBE	490.00
XYBOTS	490.00

Portfolio

... NIKDY NEPŘESTANETE PRACOVAT!

5790.00

16 bitový PC palmtop kompatibilní s IBM. operační systém MS-DOS.

Paralelní inter.	2190.00
Sériový inter	2890.00
RAM 128 kB	4990.00
Síťový adaptér	290.00
Portwalk	1390.00

Software:

Česká klávesnice	130.00
PD pro Portfolio	100.00

Literatura:

Čtečka Karet PC	25.00
Návod k Portfoliu	100.00
Paralelní rozhraní	25.00
Sériové rozhraní	25.00

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

POČÍTAČE
Nádražní 1089, 73801 Frýdek-Místek
tel. 0658/20133 l.2
fax. 0658/23217

JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258